MAGAZINE
KAPPA
25
LUGLIO 1994
LIRE 5.000
COMPILER
GUNDAM F-91
OH, MIA DEA!
KC KODANSHA
ALL'INTERNO DI ANIME
MITSURU ADACHI
EDIZIONI STAR COMICS

Pubblicazione mensile - Anno III
NUMERO 25 - LUGLIO 1994

Autorizzazione Tribunale di Perugia
n. 31/92 del 14 luglio 1992

Direttore Responsabile:
Giovanni Bovini
Direttore Editoriale:
Giovanni Bovini

Progetto Editoriale, Grafico, Supervisione e Coordinamento Redazionale:
Andrea Baricordi
Massimiliano De Giovanni
Andrea Pietroni
Barbara Rossi
(ovvero i "Kappa boys")
Assistente di Redazione:
Sabrina Daviddi

Segretaria di Redazione:
Francesca Capoccia
Consulenza Tecnica:
Vania Catana
Sergio Cavallerin
Corrispondenza con il Giappone:
Rie Zushi

Traduzioni:
Rie Zushi
Lettering & Adattamento Grafico:
Sabrina Daviddi

Hanno collaborato a questo numero:
Tiziano Capelli, Cedric Littardi, Naomi Okita, Filippo Sandri, Simona Stanzani, il Kappa

Supervisione Tecnica:
Luca Loletti, Sergio Selvi
Fotocomposizione:
Fotolito Felsinea - S. Lazzaro di Savena (Bo)
Editore:
EDIZIONI STAR COMICS Srl
Strada Selvette, 1 bis/1 - Bosco (PG)
Stampa:
GRAFICHE BOVINI - Bosco (PG)
Distributore esclusivo per le edicole:
C.D.M. s.r.l. - Centro Diffusione Media
Viale Don Pasquino Borghi, 172
00144 Roma - Tel. 06/5291419

APPUNTI & RIASSUNTI

GUNDAM F91

Finalmente insieme, Seabook e Cecily si raccontano come sono riusciti a sopravvivere; nel frattempo, il tirannico Maschera di Ferro, Karozo Rona, dichiara che non gliene importa se Cecily si è schierata con il nemico, perché ha diversi assi nella manica. Il primo che sfodera è il 'bug', uno stormo di impietose lame rotanti con cui stermina la popolazione dei satelliti Frontier per poi impossessarsi delle relative fonti d'energia. A bordo di F-91 Seabook attacca di sorpresa l'ammiraglia di Karozo, ma il secondo tremendo asso nella manica del tiranno lascia il ragazzo letteralmente a bocca spalancata...

OH, MIA DEA!

Keiichi Morisato telefona per errore all'Agenzia Dea di Soccorso e gli appare la divinità Belldandy che lo invita a esprimere un desiderio. Legati da un vincolo indissolubile, i due trovano un luogo dove abitare insieme e Belldandy si 'iscrive' magicamente all'università di Keiichi, conquistando subito l'ammirazione di tutti. La affascinante Sayoko Mishima, invece, cerca di mettere i bastoni fra le ruote alla giovane dea per non perdere il titolo di "Reginetta dell'Università" e assieme a suo cugino Toshiyuki Aoshima inizia a indagare sugli strani poteri di Belldandy. Nel frattempo, la sorella maggiore della dea, Urd, continua a cercare un sistema per far sì che Keiichi si decida a essere più passionale con Belldandy, ma dal mondo degli inferi nasce un nuovo contrattempo: Marller, demone di 1^ categoria senza limiti e appartenente alla... Agenzia Demoni di Disturbo, che decide di collaborare con Sayoko per ricacciare Belldandy da dove è venuta. Stranamente, Sayoko inizia a chiedersi perché le stia così antipatica la dea di Keiichi... Forse proprio perché gli è sempre a fianco? Ma no, ma no, sicuramente non è questo... Forse... Nel frattempo, Keiichi scopre che Marller non è affatto - come cercava di far credere a tutti - il fidanzato di Belldandy, e a riprova di ciò Urd svela il segreto più curioso: il demone è in realtà... una mascolina demonietta!

COMPILER

I fratelli Nachi e Toshi Igarashi ospitano a casa loro una coppia di ragazze veramente singolari: Compiler e Assembler, precipitate come meteore sulla Terra con il compito di conquistarla. Una serie di dischetti magnetici chiamati Comb, da inserire in apposite fessure posizionate alla base della testa, conferiscono alle due poteri oltre l'umana immaginazione. Ma a causa di un errore, la loro missione viene interrotta, e così il Gran Consiglio del mondo da cui Compiler e Assembler provengono decide per punizione di cancellarle definitivamente. Nel frattempo le due mettono a soqquadro Tokyo, e in particolare il distretto di Nerima, dove risiedono con i fratelli Igarashi. La situazione si complica maggiormente quando Assembler si innamora di Nachi e scopre che questi è fidanzatissimo con la super-gelosa e miliardaria Megumi Tendoji.
Il doppio episodio di questo mese vede il ritorno dei due nemici giurati di Compiler e Assembler, ovvero i diabolici ma quasi innocui Bias e Directory. Nell'episodio Drop Out potete gustarvi deliziose citazioni di Ultraman (la posizione d'attacco di Compiler ne è la prova inconfutabile!) e di una coppia di scimmieschi *kaiju* poco noti in occidente chiamati Sanda e Gaira. Aprite l'ombrello e riparatevi dai calcinacci: se il padre di Nachi e Toshi ha distrutto un edificio, il mese scorso, questa volta chi se la vede brutta è la cara vecchia Tokyo, da anni martoriata da lucertoloni giganti, ufo-robot, mostri guerrieri e chi più ne ha più ne metta...

Kappa boys

KAPPA
- MAGAZINE -
NUMERO VENTICINQUE

ANIME
rivista di cinema, fumetto e animazione giapponese
NUMERO VENTICINQUE

Revenge - "Revenge"
da Compiler vol. 2 - 1992
Drop Out - "Drop Out"
da Compiler vol. 2 - 1992
Una giornata del diavolo - "Akuma Saidai no Yakubi"
da Aa! Megamisama vol. 4 - 1991
Mobile-armor Rafflesia - "Saikyo Mobile-Armor Rafflesia Tojo"
da Kidoo Senshi Gundam F-91 - 1991
IN COPERTINA: Gundam F-91 © Sunrise/Sotsu Agency

KAPPA-BYTES

Più lavoriamo nel mondo dei fumetti e più ci accorgiamo che esistono interessi comuni a tutti gli appassionati: se escludiamo la lettura di manga e affini, infatti, chi segue le nostre pubblicazioni adora trascorrere il suo tempo giocando. Sono molte e differenti le attività ludiche che coinvolgono oggi i ragazzi, ma senza troppa fatica possiamo evidenziarne alcune delle più diffuse, come i videogame e i giochi di ruolo e strategia. I primi abbracciano un pubblico sicuramente più ampio, in quanto richiedono come abilità primaria la prontezza di riflessi, mentre i secondi stanno conquistandosi una fetta di mercato sempre più grande, soprattutto tra gli ultra ventenni.
Dai tempi di *Space Invader* a oggi la musica è davvero cambiata, e basta entrare in una delle tante salegiochi italiane per rendersi conto dei prodigiosi sviluppi dell'informatica. Giochi come *Street Fighter II*, *Fatal Fury* e *Samurai Showdown* si contendono un mercato davvero ricco di titoli e oggi persino il mondo del cinema e del fumetto sembrano essersi accorti di loro. In america è in lavorazione l'adattamento per il grande schermo di *Street Fighter II*, mentre in Giappone il celebre *beat'em up* è stato trasposto in un'avvincente miniserie da Masaomi "Xenon" Kanzaki, il cui segno non ha nulla da invidiare a quello del videogame. E che dire dell'ancora più avvincente riduzione a fumetti di *Fatal Fury* (ovvero *Garoo Densetsu*) per mano di un grandioso Ken "Getter Robot Go" Ishikawa, che ci regala azione, combattimenti mozzafiato e una bella storia da leggere? Questo, ne siamo certi, è solo l'inizio!
Tra i giochi di ruolo, il più recente *Gurps* sembra essersi ormai sostituito al classico *Dungeons & Dragons*, grazie alle maggiori possibilità che offre nel caratterizzare i personaggi e tessere le trame. E intanto sono sbarcate in Italia (seppur nell'edizione originale) anche le carte di *Magic - The Gathering*, che impegnano i giocatori in agguerriti duelli a colpi di magia, ma che stimolano all'acquisto anche i più esigenti collezionisti (grande qualità e un numero di card in continua espansione).
Sempre più coinvolti in giochi di ogni genere, abbiamo pensato di portare questo nostro hobby sulle pagine di **Kappa**, approfittando della complicità dell'estate, che ci regala finalmente un po' di tempo libero per divertirci. Come leggerete meglio in *Mondo Star Comics*, il prossimo mese saranno molte le sorprese che accompagneranno il settore giapponese della nostra casa editrice. Vi avevamo promesso una media di una sorpresa al mese, non ricordate?
Freud ha sottolineato nei suoi scritti come si possano scaricare le tensioni interne proprio attraverso il gioco, e la moderna psicologia ha ormai riconosciuto al gioco una grande importanza per lo sviluppo psicofisico di una persona. Non potevamo sottrarci a un simile onere, e così è nato **Kappa-O**, il grande gioco d'azione dell'estate. Troverete tutte le istruzioni necessarie sul prossimo numero di **Kappa**, ma vi invitiamo già da ora a prenotare una copia di tutti e sette gli albi manga della Star Comics con data agosto (**Kappa**, **Starlight**, **Neverland**, **Action**, **Mitico**, **Techno** e **Young**) presso il vostro edicolante di fiducia. Su ognuno di essi sarà infatti disponibile una parte del nostro gioco di società, e solo mettendo insieme tutti i pezzi potrete sfidare i vostri amici in combattimenti al limite della follia. Sempre sul prossimo numero di **Kappa** potrete leggere un dossier interamente dedicato ai videogame e alle riduzioni a fumetti che in Giappone hanno tratto da quelli più famosi. Un piccolo antipasto per il nuovo sensazionale manga che esordirà sulla nostra rivista a partire da settembre. Get ready!

Kappa boys

«Quelli che possono, fanno. Quelli che non possono, insegnano.»
John Le Carré

Fareste davvero di tutto perché la vostra lettera non passi inosservata, eh? E' il caso di un certo **Alessandro** *(di cui ignoriamo sia il cognome che l'indirizzo) che ci ha spedito addirittura una scatola da scarpe completamente tappezzata di disegni domande e complimenti. Il nostro amico voleva essere sicuro che gli dessimo qualche indicazione sui retini e sapere se era sufficiente riportare per iscritto il bando del Concorso per Giovani Autori, per non rovinare la sua copia di* **Kappa**. *Abbiamo già affrontato altre volte il discorso retini: ne esistono sia adesivi che trasferibili e si possono acquistare nelle cartolerie più fornite. Non è facile usarli, però, quindi ti consigliamo di utilizzare un'altra tecnica per il fumetto che stai preparando. A proposito: è fondamentale che tu spedisca almeno la fotocopia del bando che abbiamo pubblicato nei numeri 20 e 21 di questo mensile. Interessante è la lettera di* **Paolo Pasquola**, *che ci informa dell'ennesima cattiveria costruita attorno agli anime. Il nostro amico di Torino scrive:* «Non mi drogo, odio le discoteche, non fumo: a fronte di tutto ciò, la signora Pamela Villoresi nella trasmissione *Ma dove sono i Pirenei* (in onda dalle 12:35 alle 15:00 sul terzo canale della RAI) ha sostenuto che il cartone animato giapponese è sottocultura come il telefilm americano, e che tutto ciò non serve ai giovani d'oggi che rincretiniscono. Non ho parole: ma come si fa a credere ancora a questi luoghi comuni?» *I mass media hanno un immenso potere, quello dell'informazione, e finché i giornalisti ne abuseranno in questo modo nessuno si salverà. E' per questo che abbiamo indetto* L'Edikola di Kappa*, una rubrica che ha suscitato un grande interesse nel pubblico e che tornerà uno dei prossimi numeri (stiamo raccogliendo un po' di materiale particolarmente interessante). A questo proposito diamo la parola a* **Nicola Longoni** *di Arcene (BG):* «Anch'io ho assistito alla puntata di *Target* chiamata in causa, ma l'avevo considerata come un caso isolato di disinformazione. La vostra *Edikola*, però, mi ha aperto gli occhi circa la leggerezza con cui alcuni giornalisti redigono i loro pezzi (cosa che mi fa fortemente riflettere sull'attendibilità di articoli dal contenuto ben più gravoso). Come può definirsi professionista uno che non sembra essersi preso nemmeno la briga di assistere a un episodio di *Ken* (come nel caso de "L'Indipendente"), oppure che scrive e parla basandosi su cognizioni pregiudizievoli e antidiluviane?» ***Massimiliano Gianella*** *di Vercelli chiede la nostra opinione in merito a una questione di etica professionale e scrive:* «Ritengo che lo spazio della posta debba essere libero, come fate voi, da assurde regole su ciò che un lettore può o non può scrivere.» *Se altri non la pensano nello stesso modo, è perché probabilmente non si divertono nel loro lavoro. Se non ti spiace, vorremmo farti noi una domanda sull'etica professionale (quesito che espandiamo a tutti i lettori): noi facciamo il nostro lavoro cercando di non rispondere alle provocazioni della concorrenza. Pensiamo che i fatti dimostrino più delle parole il valore di uno staff (casa editrice + redattori + traduttori + adattatori + letteristi + collaboratori...) e che a ben poco servano le polemiche. Anzi, siamo d'accordo con chi ci scrive che è ormai annoiato di trovare frecciatine gratuite che esulano dal mondo del fumetto. Siamo però stanchi di leggere i commenti infelici di chi ci giudica attraverso frasi sibilline lette chissà dove. Se vi dicessimo in quanti ci hanno scritto perché credono nell'esistenza di nuove serie di* Ken il guerriero *(naturalmente in mano alla Star Comics), probabilmente non ci credereste. Alcuni sostengono addirittura che le abbiamo acquistate noi proprio per fare un dispetto alla concorrenza. Perché vi fate ingannare in questo modo? Ogni editore ha il dovere di rispettare il proprio pubblico, ma ogni lettore ha anche il dovere di farsi rispettare. Per quanto concerne la questione* Ken il guerriero, *potete leggere in questa pagine (così come in molti altri albi Star) il comunicato stampa 'non polemico' che abbiamo scritto per chiarire a tutti la questione. E ora, una bella* **Foce del Kappa**! *Attenzione, il nuovo incontro è fissato per domenica 28 agosto 1994, alle ore 14:30, in P.zza della Stazione a Viareggio! Per informazioni non esitate a rivolgervi a* **Giacomo Gariboldi** *(tel. 0573/27158). Chiudiamo in allegria salutando uno dei nostri più simpatici aficionados, ovvero il mitico* **Claudio Nanni** *di Casalecchio (BO)! Come te la passi? Sei sempre perso dietro la tua ragazza o il richiamo scolastico si è fatto sentire? In bocca al lupo per gli impegni di settembre e ricordati di ripassare le tabelline...* ***Kappa boys***

KAPPA & SPADA?!?

Da qualche tempo sta circolando nell'ambiente del fumetto una voce **non ufficiale** *che attribuisce alla Star Comics i diritti per le 'nuove' serie di* Ken il guerriero. *La notizia, ci teniamo a sottolinearlo, è assolutamente priva di fondamento dal momento che gli autori non hanno mai pensato di tornare sul celebre personaggio, una volta concluso il ventisettesimo volumetto originale della serie, nonché una breve storia sulle origini dell'uomo dalle sette stelle. I diritti di tale serie appartengono a un altro editore. Nessuna collana dal titolo* Kappa & Spada *è attualmente in lavorazione per la nostra casa editrice: per quanto riguarda i programmi editoriali della Star Comics e le novità che stiamo progettando per il settore giapponese, vi rimandiamo alla rubrica* Mondo Star Comics *(che appare mensilmente su* ***Kappa Magazine****) e alle anticipazioni che facciamo nei vari angoli della posta. Non ci assumiamo per questo alcuna responsabilità per informazioni tendenziose o errate che trovano spazio su altre pubblicazioni. Abbiamo più volte smentito voci riguardanti nuove fantomatiche serie (televisive o a fumetti) di*Ken il guerriero *e continuiamo a farlo anche ora. Rispondiamo in questo modo alle decine di lettere che sono piovute in redazione da parte dei fan di Bronson e Hara.*
Kappa boys

• ARRETRATI •

Per ricevere i numeri arretrati delle nostre pubblicazioni potete scrivere direttamente alle **Edizioni Star Comics, Strada Selvette 1 bis/1, 06080 Bosco (PG)** effettuando il pagamento anticipato con vaglia postale, aggiungendo lire 4.000 di contributo spese di spedizione. Non si fanno spedizioni in contrassegno. Specificate a chiare lettere il vostro nome, cognome, indirizzo, nonché i numeri che desiderate:

- **Kappa Magazine** nn. 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 16 e 1/2, 17, 18, 19, 20, 20 e 1/2, 21, 22, 23 e 24 (lire 5.000 cad.)
- **Starlight** - Orange Road nn. 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11,12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20 e 21 (lire 3.000 cad.)
- **Neverland** - Video Girl Ai nn. 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14 e 15 (lire 3.000 cad.)
- **Action** - Le bizzarre avventure di JoJo nn. 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 e 8 (lire 3.300 cad.)
- **Techno** - Guyver nn. 1 e 2 (lire 2.800 cad.)
- **Speciale Mitico** - Le nuove avventure di Lupin III nn. 1 e 2 (lire 5.000 cad.)
- **Mitico** - Lupin III nr. 1 (lire 4.000)
- **Young** - 3x3 Occhi nr. 1 (lire 4.000)
- **Storie di Kappa** - Gon nn. 1 e 2 (lire 5.000 cad.)
- **Storie di Kappa** - Orion nn. 1 e 2 (lire 5.000 cad.)

21
MOBILE - ARMOR RAFFLESIA

WOHOHOO
MA CHE...
NON... NON RIESCO A CA-PIRE...
COSA DIAVOLO E' QUELL' AFFARE GIGAN-TESCO ?!?

E'... E' INCREDIBILE! NON CREDEVO CHE L'AVESSERO GIÀ COMPLETATO... È IL PIÙ GRANDE MOBILE-ARMOR MAI CREATO... RAFFLESIA!
RAFFLESIA!?

ORA AVETE FINITO DI DIVERTIRVI CON I VOSTRI GIOCATTOLI! PRESTO NON SARETE ALTRO CHE UN CUMOLO DI DETRITI COSMICI DISPERSI NELLO SPAZIO!

COSA... COSA SIGNIFICANO QUEI TENTACOLI?

KLANG
AAGH!

NON AVREI MAI IMMAGINATO CHE IL VECCHIO MASCHERA DI FERRO SAREBBE RIUSCITO AD ATTACCARMI COSÌ ALL'IMPROVVISO!
VORRÀ DIRE CHE DOVRÒ ESSERE **CATTIVO**, D'ORA IN POI!
AH AH AH!

FA' ATTENZIONE, SEABOOK!
UN NORMALE MOBILE-SUIT NON PUÒ AFFRONTARE QUELLA MOSTRUOSITÀ ... SPECIE SE LA PILOTA KAROZO RONA!

COS..?

HO LA VITTORIA IN PUGNO!
E' PROPRIO QUESTO IL FATTO! SIA TU CHE KAROZO CREDETE CHE QUESTO GUNDAM F-91 SIA UN NORMALE MOBILE-SUIT...

...E NON SAPETE QUANTO VI SBAGLIATE!

PRENDI QUESTO!
WHOOSH
SEI DAVVERO MONOTONO, POVERO IMBECILLE!!
EH EH EH!
UH!?
COSAAAA!?

...CEEE!
RAZZA D'IDIOTA! MA CHE CAVOLO COMBINI?! STAI ANDANDO TROPPO...
...VELO...

AH AH AH! POVERO IDIOTA!!
NON RIESCI A CAPIRE CHE IN CONFRONTO A RAFFLESIA TU NON SEI ALTRO CHE UN INSIGNIFICANTE MOSCERINO!?

MALEDIZIONE! NONOSTANTE LA SUA MOLE E' VELOCE COME UN FULMINE! MA COME DIAVOLO FA?!?
STAI BENE, SEABOOK? NON TI HA...

CECILY... ATTENTA ALLE SPALLE!
CHE?!?

NOOO! CECILY!!

SCAPPA!!
TI DISTRUGGERÀ COMPLETAMENTE SE RESTI QUI!
MA CHE DIAVOLO...?!?
NON L'HO NEMMENO SCALFITO! NON È SERVITO A NULLA!
POVERO SCIOCCO! CREDEVI DAVVERO CHE QUEL GIOCATTOLO SAREBBE STATO IN GRADO DI COMPETERE CON QUESTO MOBILE-ARMOR?
UH... **MALEDIZIONE!** QUELLO NON È UN MOBILE-ARMOR! È UNA **MOSTRUOSITÀ!**

ASCOLTAMI BENE, VERA RONA! TI CONSIGLIO DI TORNARE DA ME ...IO SONO TUO PADRE, E TU SEI LA REGINA DI COSMO BABILONIA! HAI DEI DOVERI!

AAAH! SE CONTINUA COSÌ MI STRITOLERÀ... AAH...
SGRIND
CROK
MALEDETTO! LASCIALA!
STA' ALLA LARGA DA LEI, PICCOLO PEZZENTE!
AARGGH!

AL DIAVOLO!

PROPRIO UN OSSO DURO, EH?
A QUESTO **CARCIOFO GIGANTE** NON FA ALCUN EFFETTO AVERE UN PAIO DI TENTACOLI AMPUTATI...

COSA POSSO FARE?
POVERA CECILY... DEVO AIUTARLA... MA COME?

SEI SOLTANTO UN MOSTRO! TU SEI L'INCARNAZIONE DELL'EGOISMO DEGLI ESSERI UMANI!

SEI UNA FIGLIA INDISCIPLINATA! UN PADRE PROVA VERGOGNA NEL VEDERE IL SANGUE DEL PROPRIO SANGUE RIBELLARGLISI CONTRO COSÌ!

TU MI CONSIDE-RI UN MOSTRO, FI-GLIA MIA?
BENE! QUESTO SIGNIFICA ALLORA CHE TU SARAI LA MIA VITTIMA SA-CRIFICALE!

LA CABINA DI PILO-TAGGIO DOVREBBE TROVARSI LAGGIÙ!

GRIND
SKROK

AAH!
WRAK
AVANTI! ORMAI È SOLO QUE-STIONE DI TEM-PO E SAPREMO SE IL TUO MOBILE-SUIT SARÀ DISTRUT-TO O NO!
MA IN QUA-LITÀ DI PADRE, VERA RONA, HO DELLE RESPONSABI-LITÀ, E NON POSSO LA-SCIARE CHE CERTE COSE LE FACCIA UN ROBOT...

...ED E' PER QUESTO CHE TI STRAPPERÒ VIA LA TESTA DAL COLLO CON LE MIE STESSE MANI!
E' USCITO DALLA CABINA SENZA INDOSSARE LA TUTA SPAZIALE! MA COME PUÒ...?!?
CO... COSA!?

CHE C'È, BAMBINA MIA?
HAI FORSE PAURA DI ME, VERA RONA?
FERMO! VATTENE, MALEDETTO! SEI UN MOSTRO!
AAAH!
AVANTI! APRI IL BOCCAPORTO! DEVO SPEZZARTI IL COLLO, TE NE SEI GIÀ DIMENTICATA?
FORSE NON RIESCI A SENTIRMI, PICCOLA? È A CAUSA DEL RUMORE? SU, APRI... PAPÀ STA VENENDO A PRENDERTI...
AH AH AH AH AH

GROMMH
MA... COSA DIAVOLO E` QUEL TIPO?
NON E` POSSI-BILE!!
COSA SIGNIFICA QUELLA PISTO-LA IN MANO? VORRESTI SPARARE A PAPA`?
E SPARA, ALLORA! PROVA A SPARARMI, SU!
COSA SEI MA-LEDETTO? COSA SEI? UN ESSERE UMANO NON PUO` FARE QUESTO! COSA SEI?!?
BANG
BANG

BASTARDO MALEDETTO!!

SE NON LASCI ANDARE CECILY IMMEDIATAMENTE...

WHIRRRR

...IO TI SPEDISCO ALL'INFERNO!!
IL...IL RIVESTIMENTO FACCIALE DEL GUNDAM SI E`...SI E` APERTO!
CHE SIGNIFICA, QUESTO ?!?
YAAHOO!!

AAH!

TOGLIE-
TEVI DI
MEZZO!!
MALEDETTO
MOSTRO... STO
ARRIVANDO!
DI' LE TUE
ULTIME
PREGHIERE
SE NE CONO-
SCI!!

FUORI DAI PIEDI, TU!
AAH!!
COS..?!
NON RIESCO A CAPIRE QUANTI GUNDAM MI STIANO ATTACCANDO!

CECI-LY!!!
NON TI PREOCCUPARE PER ME, SEABOOK!
ORA È PIÙ IMPORTANTE CHE TU UCCIDA MASCHERA DI FERRO!
VA... VA BENE, CECILY!
MA NON TEMERE... VERRÒ A RECUPERARTI SUBITO!
ASPETTAMI!

COSA SIGNIFICA TUTTO QUESTO ?!
LA TECNOLOGIA NON PUÒ CREARE ASSURDITÀ DEL GENERE!
SEMBREREBBERO IMMAGINI ILLUSORIE, MA SONO DOTATE DI UNA PROPRIA MASSA!

NON INSI-STERE!
MALEDIZIONE! UCCIDILO, RAFFLESIA!
L'HO COLPI-TO!
AH!

STO PERDEN-DO L'EQUILIBRIO! NON...
AAAH!!!

MALEDIZIONE!
BRUTTO BASTARDO!
SEABOOK... RICORDATI DEL MIO MOBILE-SUIT, IL VIGNA GHINA...
COS...?
FA' ESPLODERE IL REATTORE NUCLEARE DI VIGNA GHINA, SEABOOK!
CECILY... SEI TU...!? ...MA COME...?

CI PRO-
VERÒ!
E VA
BENE...
D'ACCORDO!
PERDO-
NAMI!
...VIGNA
GHINA!

AARGHH!
!!
SI TROVA PROPRIO SOPRA LA CABINA DI PILOTAGGIO!
CO... COSA ?!?

IL GIOCO È FINITO, VIGLIACCO MALEDETTO!!

PREN-DI QUE-STO!
NON...NON CAPISCO...STA ACCUMULAN-DO TUTTA LA SUA ENERGIA ...PER...
UGH!

ARGH!!

AVETE DISTRUTTO IL MIO CORPO... MA LA MIA ANIMA ESISTE ANCORA, E VOI NE SENTITE LA PRESENZA... IO ESISTO...
NON DIMENTICARLO MAI, IN OGNI SINGOLO MOMENTO DELLA TUA VITA, SEABOOK...

GLI ESSERI UMANI...AH, CHE STRANA RAZZA... UNICA, NEL SUO GENERE. SAI CECILY, SE QUESTA RAZZA NON FOSSE MAI ESISTITA, L'AMBIZIONE E LA CAPARBIETÀ SAREBBERO CONCETTI PRIVI DI SIGNIFICATO...
...E QUESTO UNIVERSO SAREBBE MOLTO DIFFERENTE DA COME LO CONOSCIAMO ORA... SAREBBE UN **PARADISO...**
GUNDAM F.91 -FINE-

RADIO STAR COMICS

E' già da parecchi mesi che radio e TV affrontano il tema a noi caro del fumetto, recensendo le pubblicazioni italiane, svelando curiosità e retroscena su autori e case editrici. L'appuntamento con **Radio Star Comics** non è nuovo per chi di voi segue il settore americano della nostra casa editrice, ma siamo felici di ospitarlo per la prima volta anche su queste pagine. Manga e affini hanno un ruolo di tutto riguardo nelle rubriche sottoelencate, in modo particolare quelli della Star Comics. Se volete ascoltare in anteprima le anticipazioni sul nostro settore, allora, datevi da fare: le frequenze utili sono a vostra disposizione!

Kappa boys

RADIO

Bari • **RADIO PRIMO PIANO**
(98.9 MHZ) - tel. (080) 5227220
Box: Musica & Fumetto
(lunedì dalle 18:00 alle 19:00 e martedì dalle 11:30 replica dello spazio dedicato ai fumetti)

Brescia • **RADIO ONDA D'URTO**
(106.500 e 98.00 MHZ) - tel. (030) 3750043
Razzmatazz
(martedì dalle 21:30 alle 24:00)

Chiari (BS) • **RADIO ANTENNA VERDE**
(95.300 e 96.700 MHZ) - tel. (030) 7000234
(sabato dalle 17:30)

Forte dei Marmi (LU) • **RADIO FORTE DEI MARMI**
(105.1 e 91.4 MHZ) - tel. (0584) 80281
Imaginare
(sabato dalle 15:00)

Lucca • **RADIO 2000**
(92.2 e 99.2 MHZ) - tel. (0583) 343344
(martedì dalle 18:15 in collaborazione con Lucca Fumetto)

Quartu S.Elena (CA) • **RADIO GOLFO DEGLI ANGELI**
tel. (070) 823222
(lunedì, mercoledì e venerdì dalle 22:00 e 22:30)

Salerno • **RADIO PAESTUM**
(90.2 e 92.8 MHZ) - tel. (0828) 724579
Cross Over
(lunedì dalle 15:30)

TELEVISIONE

Pistoia • **TVL PISTOIA**
(in diretta tutti i martedì dalle 16:00 alle 17:00 e in replica il giovedì dalle 17:30 alle 18:30)

Per le radio & le televisioni interessate a unirsi a questa iniziativa, faxare la richiesta allo (075) 5918355.

* RICORDATE? COMPILER, ASSEMBLER E QUELLI COME LORO, PERDONO I SENSI AL CONTATTO CON L'ACQUA... KB

[REVENGE] MENU.17
EHM... HA TOCCATO... TERRA...

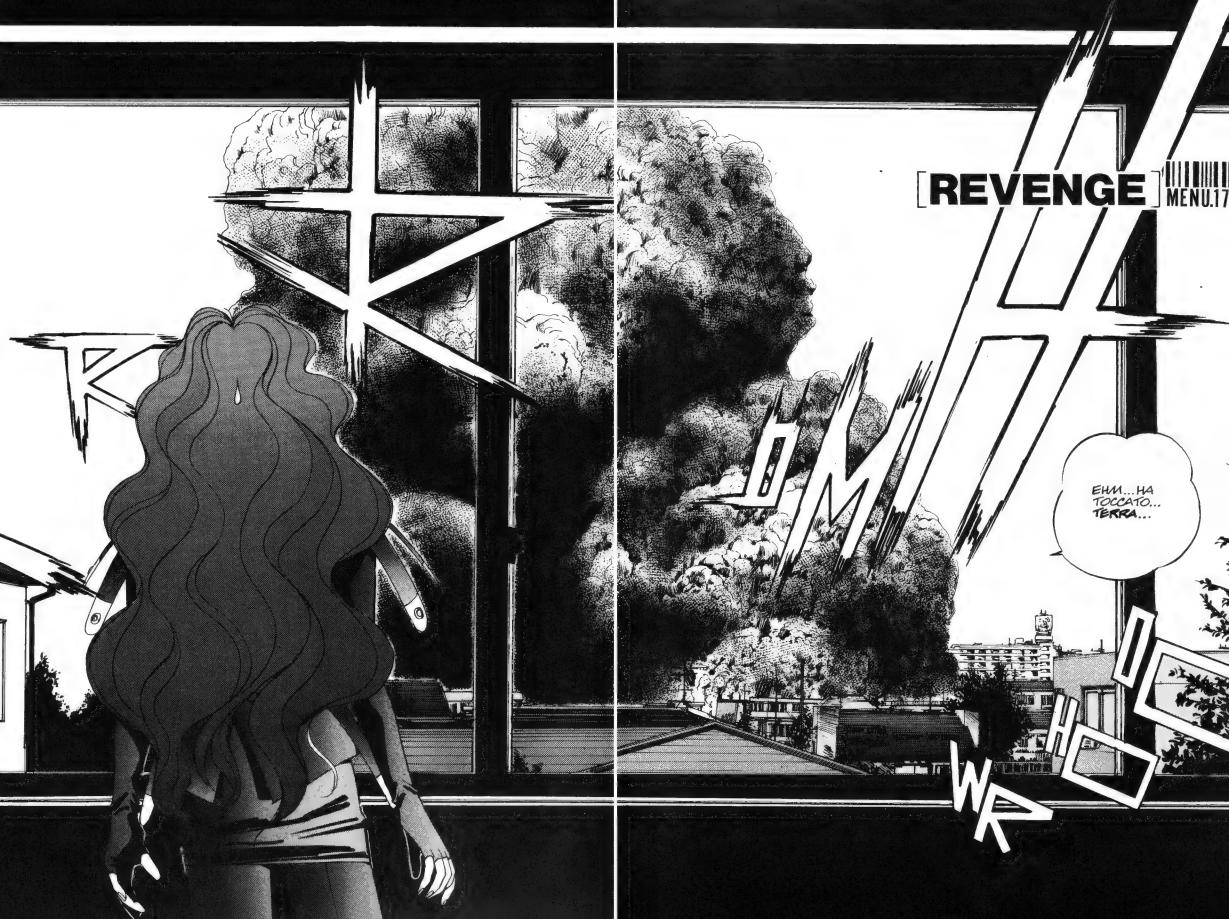
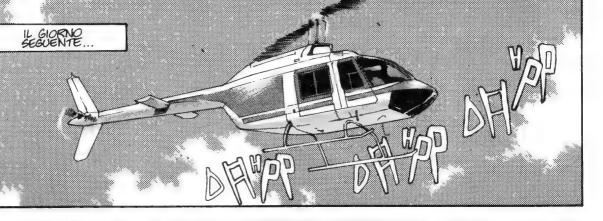
[REVENGE]
MENU.17
DMM
EHM...HA TOCCATO... TERRA...
WROOO

DAHPP DAHPP

DAHPP

ANALIZZANDO IL CRATERE...

... SI POTREBBE DIRE CHE LE METEORE ERANO IN REALTÀ DUE UOMINI...

...UN PO' DISTRATTI, FORSE...

SECONDO LE PRIME INDISCREZIONI DELLA PROTEZIONE CIVILE, PARE CHE NON VI SIANO NÈ FERITI, NÈ DANNI TROPPO GRAVI...

EHM... QUESTO ERA IL PARERE DEGLI **ESPERTI**...

Distretto di Nerima

COMPILER ...HAI SENTITO?!

SÌ... HO UN BRUTTO PRESENTIMENTO...

ASSEMBLER...

COSA C'È, TOSHI!?

TI DISPIACEREBBE ANDARE A GETTARE VIA I SACCHI DELL'IMMONDIZIA?

TLONK

TLONK

TLONK

GETTARE... I SACCHI... DELL'IMMONDIZIA?!?

CLONK
SPLASH
COSA...
COSA SIGNIFICA... QUESTO ?!
RATTLE
RATTLE

STHUD
PLATCH
UH... UHNN...
COSA TI SUCCEDE, ASSEMBLER?!
ASSEMBLER!!
MA QUESTA È... ACQUA! CHI È STATO?!
CHI... SE NON NOI?

E' DA MOLTO CHE NON CI VEDIAMO, COMPILER! PIU' O MENO DA KAPPA MAGAZINE 16! SIAMO TORNATI DALL'INFERNO PER VENDICARCI E SCONFIGGERTI!!
ASSEMBLER E' GIA' FUORI COMBATTIMENTO! ORA MANCHI SOLO TU, COMPILER!

MMH...

EH EH... A QUANTO PARE NON RIESCI NEMMENO A PARLARE DALLA SORPRESA DI VEDERCI DI NUOVO... CI CREDEVI **MORTI**, EH?

E' DA MOLTO CHE NON CI VEDIAMO, COMPILER! PIU' O MENO DA KAPPA MAGAZINE 16! SIAMO TORNATI DALL'INFERNO PER VENDICARCI E SCONFIGGERTI!!
ASSEMBLER E' GIA' FUORI COMBATTIMENTO! ORA MANCHI SOLO TU, COMPILER!

MMH...

EH EH...A QUANTO PARE NON RIESCI NEMMENO A PARLARE DALLA SORPRESA DI VEDERCI DI NUOVO...CI CREDEVI **MORTI**, EH?

HAH! FESSI! L'HO DETTO SOLO PER PRENDERE TEMPO!

WOMP

CHAK

WATER GUN

FATEVI UNA DOCCIA, CARI!

AH AH AH! VI FACCIO PRENDERE UN ACCIDENTE, BRUTTI IDIOTI!!
MA CHE...?
UH! UH! UH!
WOOM
ORMAI L'ACQUA NON CI FA PIÙ ALCUN EFFETTO, RAZZA DI SCEMA!
GIÀ! VUOI SAPERE COSA È SUCCESSO DOPO CHE CI HAI LANCIATI NELLO SPAZIO CON QUEL RAZZO, EH? LO VUOI SAPERE?
UGH!

SINCERAMENTE, NON ME NE FREGA UN FICO SECCO...

OH, SU, DAI! PER FAVORE!
ASCOLTACI! TI PREGO! SU!
VA BENE, VA BENE... CHE BAMBINI...
INSOMMA! COS'È TUTTO QUESTO BACCANO AL MATTINO PRESTO?

DOPO ESSERE STATI LANCIATI NELLO SPAZIO, SUBIMMO UN VIOLENTO IMPATTO CON UN SATELLITE ARTIFICIALE...

A CAUSA DELL'URTO, IL RAZZO CHE CI TRASPORTAVA ESPLOSE, MA GRAZIE ALLA NOSTRA RESISTENZA RIUSCIMMO A SOPRAVVIVERE...

BOOM

L'ESPLOSIONE CI SCAGLIÒ LONTANO, NELLO SPAZIO...

...FINCHÈ IMPROVVISAMENTE IL SOLE CI APPARVE DINNANZI, MAESTOSO E TERRIBILE...

ERAVAMO ORMAI RASSEGNATI AL PEGGIO, QUANDO AVVENNE IL **MIRACOLO!!**

BIAS HG...
HIGH GRADE

...E DIRECTORY EX!
EXTRA

MA CHE FAI?! SVEGLIA !!

ZZZZ

EHI, CHE MANIERE! MA PERCHÈ URLATE SEMPRE, VOI DUE?

TOSHI!!

COSA C'È, COMPILER?

STO PULENDO IL BAGNO, NON HO TEM...

COSA LE È SUCCESSO!? È TUTTA BAGNATA!!
UH... ASSEMBLER!?

AH! AH! AH!
E QUESTI DUE CHI SONO?
SIAMO STATI NOI A STENDERE LA TUA ASSEMBLER!
AHAHAH! CHI NON MUORE SI RIVEDE, MOCCIOSO!

CHE SITUAZIONE... MEGLIO DORMIRCI UN PO' SU...
ECCO CHI SONO QUEI DUE!
MMH...
SIAMO BIAS E DIRECTORY, SCEMO!!
AH, SÌ...

ALLORA, CARI BIAS E DIRECTORY, QUAL BUON VENTO VI PORTA ?
VENTO DI TEMPESTA! UNA TEMPESTA CHE DISTRUGGERÀ SIA TE CHE LA TUA AMICHETTA ASSEMBLER !
AH... ORA CAPISCO LE VOSTRE INTENZIONI...
E VA BENE... ACCETTERÒ LA VOSTRA SFIDA!
TOSHI, PORTA ASSEMBLER DENTRO CASA!
OK!
PROBABILMENTE NON SI RIPRENDERÀ ALMENO FINO A DOMANI...
AVANTI! DIAMO IL VIA ALLE DANZE!
GRAB
CHAK
CONNESSIONE!!
HAH...
CLACK
BASIC!!

NON E` NECESSARIO CHE MI SCOMODI DI PERSONA PER VOI DUE! A VOI PENSERANNO FOTONE E FONONE!

E` TUTTO INUTILE, COMPILER!

NOI POSSIAMO MANIPOLARE LA MATERIA! **NESSUNO** PUO` COMPETERE CON NOI, ORMAI!

A ME!

PAPARAPAA!

COMANDA, E SARAI ESAUDITA, PADRONCINA COMPILER!

COME DESIDERI, PADRONCINA!
BUFFONI NOI?! MA TI SEI MAI GUARDATA ALLO SPECCHIO?
SE PERMETTETE, INIZIEREI IO... SONO **FOTONE**, IL GENIO DELLA LUCE...
TUMP
RAGGIO CORPOREO TOTALE!!
YAAHA!
HAH!
FLOP

SA

AARGH!
HSSS
PADRONCINA COMPILER... MI PERDONI...IO...
RRRRR

TSK!
CAVOLACCI! FONONE, TOCCA A TE!
AGLI ORDINI, PADRONCINA!

VOCE MIRACOLOSA!!
A-TATATA

UH UH UH!
TAP
HORA!
VAI!
HORA
ARGH!

MI PERDONI, PADRONCINA COMPILER...
BAH! CHE RAZZA DI PAPPEMOLLI MI DOVEVANO CAPITARE!

NON CI LIMITEREMO A DARTI UNA BATOSTA!
ALLA FINE È GIUNTO IL TUO MOMENTO, COMPILER!
COME SAREBBE?!?

PREPARATI, COMPILER!!
TI FAREMO INGHIOTTIRE DAL SOLE NERO DEL NOSTRO MONDO!!
WHO HO HO HO
WHO HO

PIGLIATUTTO! A ME!
VENDERÒ CARA LA PELLE!
PROVATECI PURE, SE CI RIUSCITE!!
GRAB

PORTA COMPILER VERSO IL SOLE DEL-LA MORTE!
CHE RAZZA DI NUVOLA... CHE ROBA E'?
!!

AAAH!
EH EH! DAL PROSSIMO EPISODIO SI CAMBIA TITOLO!
ADDIO, COMPILER!
VOLETE FARE UN PO' DI SILENZIO, LÀ FUORI?
RUMBLE
AH, MALEDIZIONE... CHE CASINISTI!

MENU.18
[DROP OUT]
ドロップ アウト

DIAMO UNA BELLA SISTEMATA A QUESTO MONDO!
E ORA, DATO CHE COMPILER È FUORI GIOCO...
EH EH EH EH!
FSSSSHHHH...
BENE!
ANDIAMO!
FLAPK
VINCE
REMO
FLAPT
GASP

KLANT
AGGANCIAMENTO!!
VINCE
REMO
FLASH
FWOMPH
MA INSOMMA! ADESSO BASTA!
GASP
UH?!
CURIOSI? EH EH! NEL FRATTEMPO...

...NELL'UNIVERSO ELETTRONICO, RISUCCHIATA DALLA NUVOLA PIGLIA-TUTTO...

COMPILER FLUTTUAVA IN STATO D'INCOSCIENZA NEL VUOTO, LENTAMEN-TE RISUCCHIATA DALLA FORZA DI GRAVITÀ DEL SOLE NERO...

...COSÌ COME IL SOLE DEL MONDO REALE HA DOTATO DI ENERGIA QUEI DUE...

NON MI IMPORTA PIU' NIENTE, ORMAI...
HAH...

QUESTA ASSURDA SERIE A FUMETTI OGGI AVRA' FINE...

ADDIO NACHI, ADDIO TOSHI...
E ADDIO ANCHE A TE ASSEMBLER, E A QUELLA BUFFA CASA...

AH AH AH!

CHI SEI...? PERCHE' RIDI DI ME?

NON CREDEVO CHE UNA COME COMPILER SI RASSEGNASSE COSI' FACILMENTE...
KIIIN
KIIIN
LA COMPILER CHE CONOSCEVO IO, ERA MOLTO PIU' FORTE!

COSA !?

DISTRUGGEREMO IN UN ATTIMO IL MONDO REALE!
E ANCHE SE COMPILER DOVESSE TORNARE, NON POTRÀ FARE NULLA DI FRONTE A NOI!
AH AH AH AH AH AH AH
EHI! MANCA UNA VIGNETTA! QUANDO SONO DIVENTATI COSÌ GRANDI?

BOOOM
SBAM
BRRRROOO
SBAM
ARGH
AAH!
E CONTINUANO A FARE BACCANO...
NACHI! CHE FAI LÌ?! DOBBIAMO FARE QUALCOSA PER FERMARE QUEI DUE!

TOSHI... QUESTO NON E' UN NOSTRO COMPITO!
CO...?!
PAGHIAMO LE TASSE, NO? C'E' QUALCUNO CHE INTASCA UNO STIPENDIO PER SALVARCI...
L'ESERCITO GIAPPONESE COMBATTE **VALOROSAMENTE** DA ANNI CONTRO...
...**MOSTRI** DI OGNI TIPO!

RUMBLE RUMBLE RUMBLE
RUMBLE RUMBLE RUMBLE
WIIIRR

WROOOO
WRRRROM
HAKUMBLE
SBADAP
WHOOSHSH
SBRAAPPY
BOOM
AH AH AH AH AH AH AH
...ED È DAI TEMPI DI GODZILLA CHE FA DELLE FIGURACCE!

QUELLA LUCE...
AAH!
FLASH
!

FLASH

UHNN...

COMPILER! C'È MANCATO POCO CHE IL SOLE NERO TI INGHIOTTISSE!
UMPFH!
AH!

INTER-PRETER!
PERCHÈ TI TROVI QUI?!

EHI-EHI! BELLA ACCOGLIENZA! SONO STATA IO A SALVARTI!
HAH! NON DIRMI CHE TI SEI TROVATA IN DIFFICOLTÀ CONTRO QUEI DUE LESSI DI BIAS E DIRECTORY?!?

UMPF!

PRENDI, QUESTO È PER TE!
!

E COSA DIAVOLO SAREBBE?
È UN MOUSE, L'ULTIMA CREAZIONE DEL PROGRAMMA ICONE!
EHILÀ, BAMBOLA!
UN MOUSE? CHE STRANO...

E COSA DOVREI FARMENE, SECONDO TE?
CALMA, COCCA...

SERVE A IMMAGAZZINARE I PROGRAMMI DI VENTI COMB! E IL BELLO È CHE PER ATTIVARLI TI BASTA UN SEMPLICE COMANDO VOCALE!

SECONDO ALCUNI DATI IN NOSTRO POSSESSO, INOLTRE, È IN GRADO DI AUMENTARE DEL 50% LE TUE CAPACITÀ! È GRAZIE AL MOUSE SE NON SONO STATA RISUCCHIATA DAL SOLE NERO...
E POI, È POSSIBILE TRASFORMARLO IN QUALSIASI COSA DESIDERI L'UTENTE...

CREDI DAVVERO CHE CON QUESTO RIUSCIRÒ A BATTERE BIAS E DIRECTORY?

SENZA DUBBIO!

GRAZIE, INTER-PRETER!
WHOOSH
EHI...

MMH...

QUELLA RAGAZZA E`TROPPO IMPUL-SIVA...

UN MARE DI FIAMME! UN VERO E PROPRIO MARE DI FIAMME! IL DISTRETTO DI NERIMA E` UN INFERNO!
BATT BATT BATT
E`COLPA DI QUEI DUE GIGANTI SE IL DISTRETTO DI NERIMA E`STATO RIDOTTO A UNA CITTA` DELLA MORTE!
ANCHE LE FORZE DI DIFESA SONO STATE COMPLETAMENTE ANNIENTATE! ORMAI NON C'E` PIU` ALCUN MEZZO PER CONTRASTARE QUEI DUE!
BATT BATT
HANNO CAMBIATO DIREZIONE! SI SPOSTANO VERSO IKEBUKURO! CHE FINE FARA` TOKYO!?
MALEDIZIONE! SE CI FOSSE COMPILER, QUEI DUE SAREBBERO...
TUMP
TUMP

BIP
PURTROPPO ASSEMBLER E' ANCORA SVENUTA...
COSA STAI FACENDO, NACHI? DOBBIAMO FUGGIRE IN UN POSTO SICURO PRIMA CHE LE FIAMME CI CIRCONDINO!
SCEMO! STO REGISTRANDO QUESTE NOTIZIE DALLA TELEVISIONE!
DOPO VOGLIO MONTARLE TUTTE IN UN MEGA-BLOB-DISTRUZIONE!
UH?
FLASH
RRRR
ZOINK

YAAA HAA!!
八百喜商店
八百喜商店
BRIDGESTONE
和田

YAAAHAA!!
八百喜商店
八百喜商店
BRIDGESTONE

和田
洋服店

EHI, TU! CHI DIAVOLO SEI?!

...

E' VERO!
MA... MA E' COMPILER!

CHIUNQUE SI FRAPPONGA FRA NOI E LA CONQUISTA DELLA TERRA... E' UN **OSTACOLO DA ABBATTERE!**
CREPA!

CO...?
VAI, DIRECTORY!

...

QUANTE STORIE! MUOVITI!
MA PERCHE' IO?
PERCHE' NON ATTACCHI?!

MA SÌ, VIA! CHI SE NE FREGA!
TUMP
THUMP
TAP
COS...
ALLA MORRA CINESE!
UH?

ARGH!
THUMP
SCRASH
WOOSH
PREPARATI, PERCHE' ORA TOCCA A ME!
ALLA MORRACINE...
...SE!
EHI! QUANTO SEI CRUDELE!
SCIAFF
SCIAFF
CHE BELLO!
AHIA! AHIAA!!
SCIAFF
AHIA!
MA TU STAI BARANDO!
SCIAFF
SCIAFF!
SÌ, ANCORA!

OHI! OHI! OHI!
PANT
PANT
PANT
PANT
SKRAP
CLICK
FLASH
Barry
O
...
FIIIII
CE LA PAGHE-RAI!
YAA-HA!

FINE DELL'EPISODIO

OH, MIA DEA!

di Kosuke Fujishima

UNA GIORNATA DEL DIAVOLO

DA QUALCHE TEMPO IN CITTÀ REGNAVA UNA STRANA CALMA...
FORSE PERCHÈ MARLLER ERA SPARITA DALLA CIRCOLAZIONE...
LE SUE FORZE DEMONIACHE ERANO VENUTE MENO...
...DOPO CHE L'INCANTESIMO DI URD L'AVEVA COSTRETTA A DANZARE PER GIORNI...
KLONK
UHNN...
GRAB
OUH...
NNH...

OUH...
LE BARE GIAPPONESI SONO LA COSA PIÙ SCOMODA DEL MONDO!

AAH...
TAP

PER COLPA DI QUELLA SBULINATA DI URD HO DOVUTO DORMIRE PER UN SACCO DI TEMPO!
HOO!
CHISSÀ CHE GIORNO È OGGI?!

OH, NON CHE A TE IMPORTI, KEIICHI...
...PERCHÉ DA OGGI LA PACCHIA È FINITA! MARLLER È RESUSCITATA!

* IL DEVASTANTE **LIFE SUGOROKU SPECIAL** IN KAPPA MAGAZINE NR. 17... RICORDATE?_KB

A PROPOSITO... MIA SORELLA MEGUMI NON È ANCORA ARRIVATA...
AH, DOVEVA VENIRE OGGI?
UFFA! NON CAPISCO COS'ABBIA IN MENTE KEIICHI!
LUI E BELLDANDY VIVONO IN UN TEMPIO... E MI HA CHIESTO DI PORTARGLI UNA FRECCIA CONSACRATA **SCACCIA-DEMONI...**
KSR
BRAP BRAP
SANTO CIELO, CHE RAZZA DI FREDDO!

IN CASI DEL GENERE, MI FAREBBE VERAMENTE COMODO VIAGGIARE ALL'INTERNO DI UN AUTO...
BRRRR

AH AH AH!
MI SEMBRA DI CAPIRE CHE TU E KEIICHI VI CONOSCIATE BENE...
VOLEVI VIAGGIARE ALL'INTERNO DI UN'AUTO, COCCHINA?
Se quanto dice ha un tono serio, esaudirò felice il suo desiderio!
SHAAA
AAAH!

AHAHAH! NON TI PRE-OCCUPARE, RAGAZZINA!
ANCHE KEIICHI E I SUOI COM-PAGNI FARAN-NO LA TUA STESSA FINE!
VEDIAMO UN PO'... COME POTREI TRA-SFORMARE KEIICHI? UN TRICICLO! SI', NON SAREBBE NIENTE MALE UN BEL TRICI-CLO!
OPPURE ...PER QUELLO CHE PEN-SO DI LUI ...IN UN ROTOLO DI CARTA IGIENI-CA...
TAK
MA CHE DIA...?!?
WRRAAAP

WOBBLE
WOBBLE

AARGHH!
SONO ALLERGICA ALLE COSE CONSACRATE...
AGH!

PAT

IO... STO... PERDENDO LE FORZE...

MA CHE...?!?

SI STA FACENDO DAVVERO TARDI...

ANDIAMO A DARE UN'OCCHIATA!
DOVE VAI?
AH AH AH AH!

A... A CHI DIAVOLO APPARTIE-NE QUESTA MACCHINA!?
QUE-STA MAC-CHI-NA...
...NON SARÀ MICA...?
MEGUMI, SEI TU? DOVE SEI?
SONO QUI, FRATEL-LINO!
KEIICHI!
UH?

COME IMMAGINAVO, LO SPIRITO DI MEGUMI È INTRAPPOLATO QUI DENTRO!

MA NON MI VEDETE?

SE ALMENO POTESSE MUOVERSI...

EHI, TONTO! SONO IO, LA MACCHINA!!

MA DAI! SUPERCAR PONTIAC KNIGHT 2000!

SEI PROPRIO UN FESSO!

CLAK

CLAK

TI... TI TROVO PIÙ CARINA, DALL'ULTIMA VOLTA CHE CI SIAMO VISTI...

MA CHE DICI?! SONO DIVENTATA UN'AUTOMOBILE, NON VEDI ?!?

QUESTO È UN SOGNO... È UN SOGNO, VERO?

WRRROOMMM

VROOMM

UN ESSERE UMANO NON PUÒ FARE UN TESTACODA, NO?!?

NON SAPEVO CHE MARLLER FOSSE ALLERGICA AI PORTA-FORTUNA!
PROBABIL-MENTE È A CAUSA DI QUESTA CHE HA PERSO LA MEMORIA!

PIANTALA DI FARE LA STUPIDA!
AAH... MI FA MALE LA TESTA!
CHISSÀ CHE EFFETTO GLI FA IL BIGLIETTO DI AUGURI DI BUON CAPODANNO?

PARE CHE IO VI ABBIA CREATO GROSSI PROBLEMI PRIMA DI PERDERE LA MEMORIA...
CHIEDO UMILMENTE SCUSA A TUTTI...

SINCERAMENTE IO PREFERIREI CHE MARLLER RESTASSE COSÌ! È PIÙ SIMPATICA!

PURTROPPO NON È POSSIBILE, PERÒ...
E PERCHÉ?

UUH...
CHE RAZZA DI MAL DI TESTA...
MARLLER! SEI STATA TU! COME IMMAGINAVO!
OH, CHE FIGURA...
PIACERE DI CONOSCERLA, SIGNORE!
HA CALPESTATO QUESTA FRECCIA SCACCIA DEMONI!
COSA?
COME?
CHI?

PER ROMPERE L'INCANTESIMO DI MARLLER, OCCORRE UNA PAROLA D'ORDINE BEN PRECISA, KEIICHI...
...E LE POSSIBILI COMBINAZIONI PER TROVARE LA PAROLA ESATTA SONO INFINITE...

IN BREVE, SE MARLLER NON RIACQUISTASSE PIÙ LA MEMORIA...
GIÀ...MIA SORELLA MEGUMI RIMARREBBE COSÌ PER TUTTA LA VITA...

ALLORA ?! QUANTO TEMPO DEVO ASPETTARE ANCORA ?!
IO NON CI CAPISCO PIÙ NIENTE, QUI !!

CALMATI ! DEVI CAPIRE CHE NON CAPITA TANTO SPESSO DI VEDERE LA PROPRIA SORELLA TRASFORMATA IN UN'AUTO!
GRAZIE TANTE PER LE BELLE PAROLE DI CONFORTO! E IO COSA DOVREI DIRE, ALLORA ?!
SGYRRRRR

BE'... DATE LE CIRCOSTANZE...

...SIAMO COSTRETTI A FARTI RECUPERARE LA MEMORIA, ANCHE SE LA COSA NON MI VA A GENIO...

PERDONATE IL DISTURBO...

MOLTO BENE! PROVERÒ **IO** PER PRIMA...

...CON UNO DEI METODI PIU' CONOSCIUTI!

...ANCHE SE PURTROPPO NON RICORDO PIÙ NULLA...

...MI DEVO ASSUMERE LA **RESPONSABILITÀ** DI CIÒ CHE HO FATTO!

PRONTI? **VIA!**

È DIVENTATA UNA PERSONA D'ANIMO VERAMENTE NOBILE! NON LO PENSI ANCHE TU?

TIÈ! GUARDA LA TARTARUGHINA PORTA FORTUNA!!

AHIO! MI DÀ FASTIDIO!

DICI CHE SI TRATTA SEMPRE DELL'EFFETTO DELLA FRECCIA SCACCIADEMONI?

ZAZAP
TAP
AH!

WOW!
TU-TUM
TU-TUM
AAH!

OHIOHI! CHE MAL DI TESTA!

NON... NON FUNZIONA!
E' L'IMMUNITÀ!

ORMAI QUESTA FRECCIA NON E' PIÙ EFFICACE!

NON RIESCO PROPRIO A TROVARE UN SISTEMA PER RIACQUISTARE LA MEMORIA!
OH, SCUSATEMI... SE SOLO POTESSI RICORDARE TUTTO...
SIGH SIGH
SE LA SORELLINA DEL SIGNOR KEIICHI NON FOSSE RIDOTTA IN QUELLO STATO, MERITEREI DI ESSERE ABBANDONATA A ME STESSA... SNIFF...
SIAMO STATE COMPAGNE DI GIOCHI, DA PICCOLE...
NON PREOCCUPARTI... NESSUNO TI ABBANDONERÀ, ANCHE SE ULTIMAMENTE CI SIAMO SCONTRATE...
CE LA FAREMO!
PENSEREMO A QUALCHE ALTRO RIMEDIO, VEDRAI!
CHE INVIDIA!

GURGLE SBLORD
BLOP BLOP
SOPRATTUT-TO CON L'AIUTO DI QUESTA MEDICINA, UNA MIA SPECIALITÀ... **L'URDOGEN X!**
EH EH EH! NON ESISTE NESSUNA AMNESIA CHE URD NON SIA IN GRADO DI CURARE!
AUGURI

UH!?
VRMM VRMM

AAAH! SMETTILA!!

PERMESSO, MARLLER...
SLAM

WROOM
VE LA SIETE LASCIATA SCAPPARE!
SBAM SBAM
E TU COSA DIAVOLO STAVI FACENDO, KEIICHI?
TUMP TUMP
HOP!
PERCHE` NON LA INSEGUIAMO A BORDO DI... TUA SORELLA?
EHI, MA...
VI...VI HO SCOPERTE! NON SIETE ESSERI UMANI!
DIO MIO! COS'E' SUCCESSO A URD? PERCHE' E' COSI' PICCOLA?!
BE', PENSAVO DI AVER FATTO BENE, DATO CHE CI SONO SOLO DUE SEDILI...
BAH... TANTO QUESTO E' UN SOGNO... PUO' ACCADERE DI TUTTO!
SIETE COME LA PRINCIPESSA GIGI E L'INCANTEVOLE CREAMY!
VOI...VOI SIETE DELLE MAGHE!

MMH... ORA CAPISCO...
WRRRRRROOO
L'AMNESIA È STATA CAUSATA DALLA MIA FRECCIA SCACCIA-DEMONI!

E SE LE GETTASSI ADDOSSO UN PORTAFORTUNA ANCORA PIÙ POTENTE, COSA SUCCEDEREBBE?
COS..?

MEGUMI! SEI UN GENIO!
CORRIAMO SUBITO DAL SENPAI!
FRA LE SUE CIANFRUSAGLIE TROVEREMO SICURAMENTE QUALCOSA!

UN MOMENTO!!
CIELO! È FINITA LA BENZINA!
EH?
MI È VENUTA FAME!
Z/100
SUPER PREMIUM
いらっしゃいませ
いらっしゃいませ
賀正

NORMALE O SUPER?
IL PIENO, GRAZIE!

EVIDENTEMENTE, PRIMA ERO QUALCOSA DI STRANO... UN DEMONE! FORSE SAREBBE UN BENE PER L'UMANITÀ SE NON RIACQUISTASSI LA MEMORIA...
GNIK
MARLLER!
TI PREGO, RITORNA IN TE! FALLO PER MEGUMI...
SE NON RECUPERERAI LA MEMORIA, MEGUMI SARÀ COSTRETTA A RIMANERE COSÌ PER SEMPRE!

SWOMM
...MA ANCHE PER TE STESSA!
AAAH!
CRASH
SSSSSHH
UHNN
UH...

TI RINGRAZIO...
ORA MI SENTO MEGLIO...

TU SEI VERAMENTE BUONA, BELLDANDY...
MA NON TUTTI SONO COME TE...

AH AH AH!
CREDEVI VERAMENTE CHE TI AVREI RIVELATO LA PAROLA D'ORDINE DOPO AVER RIACQUISTATO LA MEMORIA!?

E COSÌ, MEGUMI TORNÒ COME PRIMA...

E COSÌ TUTTO ANDÒ LISCIO...

CHE... CHE BRUTTO SOGNO... E PROPRIO A CAPODANNO, ACCIDENTI!

E HO ANCHE DORMITO MEZZA GIORNATA!

...MA NON TUTTO FINÌ BENE...

COSA !?

HAI ROTTO IL MIO TASSO PORTAFORTUNA ?! COSTAVA UN OCCHIO!

SCUSA! SCUSA!!

DECISAMENTE UN GIORNO INFAUSTO ...COL CAVOLO CHE L'ANNO PROSSIMO MI FACCIO VEDERE PRIMA DEL DUE GENNAIO!

FINE DELL'EPISODIO

RIVISTA DI ANIMAZIONE GIAPPONESE

ANIME

INVITO AL CINEMA:

PICCOLO NEMO

IL TOCCO DI

MITSURU ADACHI

25

© Kawajiri/Mad House/JVC/Toho/Movic

DISEGNI	●●●●●
STORIA	●●●
ANIMAZIONI	●●●●●
REGIA	●●●●
COLONNA SONORA	●●●
VERSIONE ITALIANA	●●●●

Sfida ad armi pari, questo mese su *Stop Motion*, per le due più conosciute case produttrici di home video dedicati all'universo degli anime giapponesi. Entrambe, infatti, escono con due titoli che hanno in comune ben più del fatto di essere stati prodotti nello stesso paese. **La città delle Bestie** (Yoju Toshi, Manga nr. 2, 83', L. 29.900, vietato ai minori di 18 anni) prodotto in Giappone nel 1987, e il più recente **Ninja Scroll** (Jubee Ninpucho, Yamato Video nr. 22, 92', L. 39.900) prodotto nel 1993; vantano entrambi il nome del bravissimo Yoshiaki Kawajiri, che lavora sia come character designer che come regista in entrambi, anche se in **Ninja Scroll**, il suo lavoro è più circoscritto a tutto quello che riguarda la regia. Tenendo conto del divario di anni che separa un film dall'altro, non si può fare a meno di notare l'evoluzione dell'autore, che da un punto di vista grafico, grazie anche all'aiuto di Yutaka Minowa, nel secondo film raggiunge livelli veramente alti. E' impossibile affermare che un film sia migliore dell'altro: in entrambi si possono riscontrare un certo numero di pro e contro che li rende, per certi versi, quasi complementari. Il sesso è presente sia ne **La città delle Bestie** (che anche per questo motivo viene venduto con il marchio vietato ai minori) che in **Ninja Scroll**; ma in entrambi assume spesso valenza positiva: se nel primo è il veicolo per unire due razze, nel secondo è l'unica possibilità di scampare alla morte da avvelenamento per il ninja Jubee. Non dobbiamo però tralasciare il fatto che **La città delle Bestie**, rispetto a **Ninja Scroll**, è da classificarsi senza ombra di dubbio nel genere erotico. Anche le storie narrate nei due film sono completamente diverse tra loro: **La città delle Bestie** è ambientato in un ipotetico oggi, mentre **Ninja Scroll** è essenzialmente una storia dell'antico Giappone feudale. Pur così distanti fra loro come ambientazione, entrambi toccano un unico tema, quello dei mostri e dei demoni. Se però nel primo film scopriamo che la razza dei demoni (o il *Mondo Oscuro*) è stato fin dall'alba dei tempi una sorta di universo coesistente con il nostro - e spesso e volentieri anche in conflitto - nel secondo i demoni sono più a misura d'uomo, anzi sono proprio uomini con capacità e poteri sovrumani derivati da qualche oscura fonte che però non viene mai citata. La lotta contro potenze oscure, che è alla base di entrambi i film, viene giocata in modo più costruttivo ne **La città delle Bestie**, dove il finale lascia sperare in un futuro di pace e coesistenza per entrambe le parti. In **Ninja Scroll** il conflitto termina con la morte dei demoni che vogliono conquistare il Giappone, ma il finale non è definitivo: un interrogativo rimane in sospeso, interrogativo che assieme allo spettatore si pone anche il ninja Jubee... quanti demoni ci saranno ancora in giro per il mondo? Traendo le debite conclusioni dopo questa lunga chiacchierata, il mio consiglio è quello di acquistali entrambi, perché sicuramente meritano, per l'ottima realizzazione, di entrare a far parte della nostra collezione, al fianco di titoli ben più famosi.

Barbara Rossi

© H. Kikuchi/Tokuma Shoten/Video Art/Japan Home Video

DISEGNI	●●●●
STORIA	●●●●
ANIMAZIONI	●●●●
REGIA	●●●●
COLONNA SONORA	●●●●
VERSIONE ITALIANA	●●●

●●●●● OTTIMO ●●●● BUONO ●●● SUFFICIENTE ●● SCARSO ● INSUFFICIENTE

IL TOCCO DI MITSURU ADACHI

di **Tiziano Capelli**
e **Naomi Okita**

In Italia Mitsuru Adachi è un autore conosciuto solo dai 'mangofili' più accaniti, ma i suoi personaggi sono riconosciuti a prima vista da tutti, grazie alle serie di cartoni animati trasmesse a più riprese dalle reti Fininvest. Nato il 9 febbraio 1951 a Isezaki (nella provincia di Gunma, a nord di Tokyo), Mitsuru Adachi debuttò nel campo del fumetto con **Kieta Bakuon** (Il rombo scomparso), pubblicato sulla rivista "Deluxe Shoonen Sunday" nel 1970. Da quel momento, un numero sempre maggiore di lettori si affezionò al tratto semplice e pulito di questo autore e alle sue storie, così poetiche e divertenti. Da allora la sua fama è andata continuamente crescendo, e lo ha trasformato in uno dei *mangaka* (autori di fumetti) più amati di tutti i tempi: secondo un certo punto di vista, infatti, si può affermare che Mitsuru Adachi sia addirittura più amato di autentici mostri sacri come Go Nagai, Leiji Matsumoto e Shotaro Ishinomori. A prima vista questa affermazione può sembrare alquanto azzardata, dal momento che questi autori sono autentiche colonne portanti dell'universo fumettistico giapponese, ma se spetta al compianto Osamu Tezuka il merito di aver ideato il moderno fumetto giapponese, non si può certo negare che altri autori abbiano ottimamente recepito gli insegnamenti del maestro, creando ognuno un proprio stile grafico e narrativo. Tra questi entra oggi a pieno diritto anche Mitsuru Adachi.

Lo stile che troviamo nelle sue prime storie è simile a quello di molti altri giovani autori dell'epoca, ma ancora lontano da quello che caratterizzerà le sue opere più famose. Col passare del tempo si nota un costante miglioramento nella tecnica, lo stile comincia gradualmente a evolversi, la caratterizzazione dei personaggi diventa sempre più curata, e i loro visi assumono sempre più quelle espressioni simpatiche e un po' buffe che tanto hanno contribuito al successo dell'autore. Adachi si dimostra molto prolifico, pubblicando diverse storie a carattere scolastico e collaborando con differenti sceneggiatori. Nel 1980 viene alla luce **Nine**, il suo primo vero successo: una storia scolastica dove lo sport, in questo caso il baseball, assume un ruolo di primissimo piano. La popolarità può essere un ottimo sprone per il talento, così Adachi inizia a sfornare a getto continuo autentici capolavori: **Hyatari Ryoko** (in Italia, *Questa allegra gioventù*), **Miyuki** e soprattutto **Touch** (*Prendi il mondo e vai*). Il successo ottenuto è immediatamente sottolineato e amplificato dalle versioni

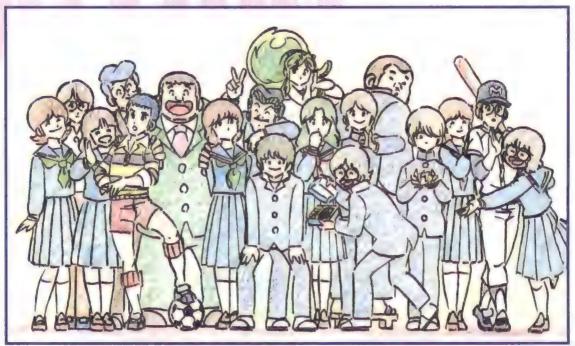



*Foto di gruppo per i protagonisti di **Miyuki**, una delle più intriganti serie di Mitsuru Adachi. Avete già riconosciuto la guest star che non ha saputo rinunciare al fascino dell'obiettivo? © Adachi/Shogakukan/Kitty/Fuji TV*

Touch © Adachi/Shogakukan

animate delle sue serie migliori, che spopolano sul piccolo schermo grazie anche alla grande fedeltà rispetto ai manga originali. Raggiunto l'apice della popolarità, Mitsuru Adachi non tira i remi in barca, né si lascia trascinare dalla corrente favorevole rinunciando a nuovi stimoli. Non si limita, insomma, a fornire al pubblico un prodotto da cassetta, e dopo la pubblicazione di altre due serie scolastiche intitolate rispettivamente **Slow Step** e **Rough**, che si evidenziano per l'ulteriore perfezionamento del tratto, decide di operare un coraggioso taglio netto col passato. Nasce così una particolarissima serie ambientata in un mondo medievaleggiante, dal titolo **Niji Iro Toogarashi** (Peperoncini color arcobaleno), essenzialmente giocata su un umorismo surreale in perfetto Takahashi's style.

Al di là della sua intensa vita artistica, è interessante analizzare più a fondo le ragioni del suo successo, partendo da alcune considerazioni generali sul suo stile grafico e narrativo. L'aspetto più curioso della sua carriera, che lo differenzia da qualsiasi altro suo collega, è dato dal fatto che le sue opere sono state pubblicate sia su riviste per ragazzi ("Shonen Sunday Comics"), che su riviste dedicate ad un pubblico prettamente femminile ("Flower Comics"). Si tratta di un caso abbastanza raro nel mondo del fumetto giapponese, perchè generalmente un autore si specializza in un particolare genere narrativo, rimanendo ancorato a esso per tutta la vita. Cosa ancora più strana è che Mitsuru

NINE

E' il manga che ha dato la notorietà a Mitsuru Adachi, ed è ambientato in una scuola superiore di alto livello, che però non ha mai raggiunto grossi traguardi in campo sportivo. Viene così offerta a tre ragazzi, primi classificati ai campionati nazionali studenteschi, la possibilità di iscriversi a prescindere dalle possibilità economiche e dal rendimento. Katsuya Niimi è un asso nell'atletica, Susumu Karasawa nel judo, ed Eiji Kurahashi nel baseball. I primi due accettano di buon grado dopo aver conosciuto Yuri Nakao, una bella ragazza che frequenta la stessa scuola, e sempre per lei decidono di abbandonare la loro disciplina per iscriversi al club del baseball. Eiji, invece, ha ben altri problemi: proprio alla vigilia del passaggio al professionismo, il padre fu costretto a rinunciare al baseball a causa di un incidente, e alla morte della moglie si trovò in grosse difficoltà economiche per mantenere il figlio. Temendo che il giovane Eiji possa correre lo stesso rischio, gli proibisce così di continuare a giocare. Solo dopo molte insistenze, la squadra di baseball allenata dal padre di Yuri, riesce a convincerlo. Si forma così la squadra su cui punta l'intera scuola per rivalutare la propria immagine. Il primo anno si vedono progressi, ma non bastano a vincere la squadra di un liceo rivale, il cui fortissimo lanciatore Kentaro Yamanaka si scopre essere un amico d'infanzia di Yuri. I due iniziano a frequentarsi e questo provoca lo sconforto di Katsuya, che vorrebbe fare breccia nel cuore dell'amica. A complicare il tutto arriva Yukimi, una spumeggiante ragazza dal carattere estroverso, che mette immediatamente gli occhi su Katsuya. Anche se questo è il manga di Mitsuru Adachi dove il baseball assume un ruolo di maggior risalto, bisogna sempre tenere presente che l'aspetto più importante della storia non è lo sport, ma la vita dei personaggi, le loro aspirazioni e i loro sentimenti.

Nine © Adachi/Shogakukan

Miyuki © Adachi/Shogakukan/Kitty Film

Adachi non ha dovuto assolutamente cambiare il suo stile nel passaggio di testimone tra il pubblico maschile e quello femminile: **Hyatari Ryoko** e **Slow Step**, infatti, presentano caratteristiche grafiche e narrative del tutto simili ai manga pubblicati sulle riviste 'per maschietti', come **Touch** e **Nine**. La sua narrazione è risultata essere in perfetta sintonia con un pubblico davvero senza frontiere, anche se per ragioni abbastanza diverse tra loro: le ragazze, infatti, sono più attratte dalle intriganti e intricate love story che fanno da sfondo a tutte le serie, mentre i ragazzi sono attratti all'unanimità dalle vicende sportive, nonché dalle azzeccatissime caratterizzazioni dei personaggi femminili, che pur non essendo mai sexy e appariscenti, rappresentano l'ideale di ragazza più sentito e realistico. Tutta la produzione di Mitsuru Adachi è di difficile catalogazione: non si tratta di semplici *shojo manga* (fumetti per ragazze), né di interminabili polpettoni sportivi o scolastici; ci troviamo di fronte a una situazione piuttosto anomala, ovvero a una fusione perfettamente equilibrata di molti generi. In Italia si è arrivati a etichettare un po' frettolosamente le serie di Adachi come 'storie sul baseball': si tratta di un malinteso, peraltro legittimo, generato dalle grandi differenze tra il nostro mondo scolastico e quello giapponese, dove lo sport assume un'importanza a noi sconosciuta. Non possono essere assolutamente classificati tra i manga sportivi per il semplice motivo che non contengono tutte quelle esagerazioni di cui sono zeppe serie come *Captain Tsubasa* (*Holly e Benji*), con azioni dilatate all'inverosimile e supercolpi segreti. I manga sportivi, infatti, assai raramente sono anche realistici, perchè devono necessariamente puntare su continui colpi di scena per mantenere vivo l'interesse del lettore. Lo stile

Miyuki © Adachi/Shogakukan/Kitty Film

HYATARI RYOKO

Hyatari Ryoko © Adachi/Shogakukan

Tradotto letteralmente, il titolo significa 'soleggiato', ma può essere inteso anche come 'tutto OK', e richiama alla mente il nome della pensione Hidamari-so (pensione soleggiata), dove risiedono i protagonisti di questa storia. Tutto inizia quando Kasumi Kishimoto si trasferisce dalla zia, amministratrice di una piccola pensione per studenti, per frequentare il liceo Meijo. Nella palazzina abita anche Yusaku Takasugi, membro del club Oendan che organizza la tifoseria alle manifestazioni sportive. Con il passare del tempo Yusaku si scopre innamorato di Kasumi, ma la ragazza è già impegnata con Katsuhiko Muraki, che al momento risiede per motivi di lavoro negli Stati Uniti. Il ragazzo soffre in silenzio per il suo amore non corrisposto, finchè un brutto giorno avviene ciò che aveva sempre temuto: il ritorno dell'aitante Katsuhiko. Kasumi è al settimo cielo, mentre Yusaku è sempre più giù di morale, ma alla richiesta di matrimonio da parte di Katsuhiko, la ragazza rivela una preoccupante indecisione: evidentemente, Yusaku è per lei qualcosa di più di un amico. Inizia così una lotta onesta per la conquista del cuore di Kasumi. La conclusione della storia lascia aperta ogni speranza: nessuno ha la meglio sulla ragazza, ma almeno possiamo avere la soddisfazione di vedere Yusaku vincere la sua timidezza e dichiarare apertamente i suoi sentimenti a Kasumi. In Italia, il cartone animato tratto da questo manga è stato trasmesso con il titolo Questa allegra gioventù.

di Adachi manca anche di tutte quelle particolari soluzioni grafiche che tendono a comunicare lo stato d'animo di un personaggio per mezzo delle più stravaganti e divertenti deformazioni facciali. Unica concessione di Adachi a questa esigenza artistica è data da una certa tendenza nel deformare le figure in campo lungo.

Altra doverosa considerazione sullo stile di Mitsuru Adachi, è la particolare somiglianza tra i personaggi delle varie serie, cosa questa che al lettore occasionale può sembrare nagativa. In effetti, i personaggi principali delle sue storie sono graficamente molto simili, e differiscono più che altro per le diverse acconciature dei capelli, e per il modo di vestire: questo non è dovuto certo a una incapacità tecnica dell'autore, bensì al fatto che ogni personaggio raccoglie determinati stereotipi presenti nel mondo dei giovani non solo giapponesi. Ritroviamo quindi il tipico 'bello', bravissimo in tutto e amato dalle ragazze, ma proprio per questo un po' antipatico; c'è poi il bravo ragazzo in cui è più facile identificarsi, timido, apparentemente ignorato dalla ragazza amata, ma sempre leale; non manca, infine, la ragazza che tutti sognano, carina ma non troppo appariscente, che diventa subito l'indiscussa protagonista della vicenda. Non manca comunque un vasto campionario di personaggi di secondo piano, tra cui è sempre presente il ciccione simpatico, l'arrogante presuntuoso, il gigante dal cuore d'oro, l'amica scema, il/la rivale in amore, i genitori e gli amici fidati, tutti quei personaggi, insomma, che ognuno di noi ha incontrato e incontra solitamente nella propria vita. Per tutte queste ragioni, i manga di Mitsuru Adachi possono assumere per noi italiani una valenza del tutto particolare, sconosciuta anche al pubblico nipponico: rappresentano infatti una delle descrizioni più precise e realistiche della vita di tutti i giorni di un comune ragazzo (o ragazza) giapponese. Leggendo un qualsiasi suo fumetto ci si ritrova calati come per magia in una realtà che molti manga-fan spesso sognano a occhi aperti: personaggi vestiti nella classica tenuta scolastica giapponese, alle prese con usi e costumi tanto diversi da quelli occidentali, che vivono in una vera casa giapponese, frequentano altri ragazzi dagli occhi a mandorla, e assistono alle lezioni delle severissime scuole giapponesi. Solo leggendo un manga di Mitsuru Adachi potremo sperimentare sulla nostra pelle tutte le vittorie, le sconfitte, i sacrifici e i batticuori di chi vive in un mondo così diverso dal nostro.

Dopo la fortunata partentesi con **Niji Iro Toogarashi**,

MIYUKI

Miyuki © Adachi/Shogakukan

Miyuki © Adachi/Shogakukan/Kitty Film

E' sicuramente la storia più 'birichina' di Mitsuru Adachi, quella in cui il protagonista maschile si trova nelle situazioni più 'osè', a diretto contatto col corpo della ragazza amata. Il protagonista in questione è Masato Wakamatsu, naturalmente liceale, che ha a disposizione un appartamento solo per lui, avendo alle spalle un certo numero di disgrazie: la madre è morta molto tempo prima, e suo padre si è risposato con una vedova che aveva già una figlia. Dopo qualche anno, anche la matrigna muore, ed il padre è costretto ad andare all'estero per lavoro. Masato si rifiuta di lasciare il Giappone, e rimane quindi a Tokyo da solo, mentre la sorellastra Miyuki segue il patrigno. Sei anni dopo questi fatti, ritroviamo Masato al mare con i compagni di scuola, tra cui c'è la sua ragazza, anche lei di nome Miyuki; in questa località balneare ha un appuntamento col padre, di lì a pochi giorni. Durante la permanenza, Masato incontra una ragazza molto carina e fa amicizia, senza sapere che è proprio la sorella, giunta all'appuntamento con qualche giorno di anticipo; il padre, invece, è stato trattenuto da impegni di lavoro. Solo il giorno dell'appuntamento si scoprirà l'equivoco. Da quel momento la sorella, all'ultimo anno di scuola media, si trasferisce da lui, e l'anno successivo inizia a frequentare la sua stessa scuola. Abitando insieme, Masato si affeziona alla sorellina, e bisogna ammettere che fa proprio di tutto per limitarsi a fare il fratello, ma non è facile; Miyuki si fa di giorno in giorno sempre più bella, e l'intimità della vita comune non aiuta affatto. Il tempo passa, e la piccola Miyuki si innamora del calciatore Yuichi Sawada. Dal fidanzamento al matrimonio il passo è breve, e Masato sembra aver represso i suoi sentimenti. Il giorno delle nozze, amici e parenti si trasferiscono nelle Filippine per assistere alla cerimonia, e a molti viene chiesto un breve discorso: Masato non riesce a fingere a lungo e dichiara il suo amore per Miyuki. Per tutta risposta, la ragazza confessa di ricambiare i suoi sentimenti e i due fuggono insieme abbandonando Yuichi e gli invitati prima del matrimonio.

H2 © Adachi/Shogakukan

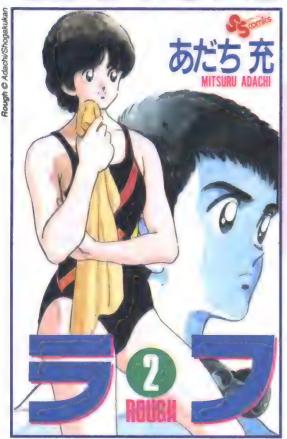
Mitsuru Adachi è tornato al suo vecchio amore per lo sport e attualmente sta dando vita a una commedia sentimentale dedicata proprio al baseball: in **H2**, infatti, i protagonisti Hiro, Hideo, Hikari e Haruka si dividono ancora una volta tra gli impegni del cuore e quelli del campo. Il successo è stato come sempre puntuale e gratificante, cosa ancora più sentita in questo curioso momento: in Giappone, infatti, quello che un tempo era lo sport nazionale al pari con il sumo sta cedendo il passo al calcio (la cui moda è esplosa grazie soprattutto al nostro paese). Dove andremo a finire?

TOUCH

Tatsuya e Kazuya Uesugi sono gemelli, e sin da bambini abitano vicino alla casa di Minami Asakura. Kazuya da piccolo era debole, piangeva continuamente, e veniva picchiato da tutti; Tatsuya, invece, era esattamente l'opposto: forte, risoluto e con tanti amici. Una volta cresciuti, però, la personalità dei due ragazzi muta: Kazuya diventa bravissimo a scuola, e un vero e proprio campione sui campi di baseball; il bambino frignone e deboluccio di un tempo è ora l'idolo di tutte le ragazze del liceo Meisei. Parallelamente, anche il Tatsuya è molto cambiato, ma la sua è una vera e propria involuzione: ora è sfaticato, perennemente indeciso, velatamente imbranato, e vive all'ombra del fratello. Per quando riguarda Minami, si può dire che sia ora la ragazza ideale per chiunque: bella, simpatica, educata e intelligente. Tutti pensano che lei e Kazuya potrebbero formare una coppia veramente perfetta. Suo malgrado, anche Tatsuya la pensa allo stesso modo, e quasi si rassegna a perderla per sempre, nonostante quello che in segreto prova per lei; e pensare che sin da quando erano piccoli, Minami aveva sempre dimostrato di preferire proprio Tatsuya... Ma ora in primo piano c'è Kazuya, che le promette in regalo la mitica finale di Kohshien! Il giorno della finale provinciale, partita decisiva per sapere quale squadra si sarebbe qualificata per andare a Kohshien, Kazuya muore investito da un'auto nel disperato tentativo di salvare la vita a un bambino che stava per subire la stessa sorte. La sciagura spinge Tatsuya a rispolverare le qualità di un tempo; e così dà fondo a ogni sua energia per realizzare il sogno del fratello: portare la squadra alla finale nazionale! Gli iniziali problemi di inserimento nella squadra sono gradualmente superati; il talento naturale che albergava dentro di lui si era solo momentaneamente assopito, e tutti coloro che lo avevano sempre bistrattato devono ricredersi. Minami, intanto, lascia la carica di manager della squadra per dedicarsi alla ginnastica artistica, nella quale dimostra un talento eccezionale; i suoi leggiadri volteggi incantano la scuola intera. I giorni passano, e Tatsuya tende sempre di più a immedesimarsi nel fratello, e molte volte l'intera squadra ha il dubbio di avere a che fare con un fantasma. Minami, l'unica che ha sempre creduto in lui, è molto preoccupata, perchè non vuole un clone di Kazuya; lei, anche se non lo ha mai detto chiaramente, ama Tatsuya per ciò che è, non per ciò che sembra. Dopo un primo anno difficile, finalmente il sogno si realizza: il liceo Meisei è in finale! Prima della partenza, Tatsuya trova anche il coraggio di dichiarare il suo amore a Minami. La storia potrebbe finire qui, in quanto tutti gli obiettivi sono già stati raggiunti, ma l'autore non vuole tenerci sulle spine: una sbirciatina nell'immediato futuro ci mostra infatti una locandina che testimonia i successi di Minami nel campo della ginnastica, e il trofeo per la vittoria del Meisei al torneo nazionale di baseball.

Due copertine di **Touch** © Adachi/Shogakukan

LA SCUOLA IN GIAPPONE

Rough © Adachi/Shogakukan

ROUGH

Dopo aver appreso per anni il mestiere, il capostipite della famiglia Yamato decise, per puro spirito di competizione, di aprire un proprio negozio di wagashi, tipico dolce giapponese, di fronte a quello dell'amico Ninomiya. Da quel momento le due famiglie presero a odiarsi. La storia ha inizio quando Keisuke Yamato, nipote del fondatore dell'omonimo negozio, conosce al liceo una ragazza che lo apostrofa chiamandolo 'assassino': si tratta di Ami Ninomiya, cresciuta nell'odio nei confronti dei rivali, ai quali imputa la morte del nonno. I due ragazzi si incontrano al club di nuoto: Keisuke ha alle spalle un terzo posto nella classifica nazionale di stile libero, mentre Ami è abile nei tuffi. Appena si conoscono meglio, l'odio si trasforma in un sentimento di tutt'altra natura, ma Ami ha un amico d'infanzia di nome Hiroki, anche lui gran nuotatore, che non vede di buon occhio la loro amicizia. Tra i ragazzi nasce subito una sorta di competizione che esplode durante una gita al mare, quando Ami ha un incidente al largo. Entrambi si precipitano a salvarla, ma il primo ad arrivare è Hiroki: il terrore di poterla perdere per sempre fa capire a Keisuke quanto sia importante per lui. Il manga si conclude con una sfida all'ultima bracciata tra i due rivali. La tensione è tanta, ma ad Ami non interessa conoscere il nome del vincitore: lei ha già deciso chi scegliere, a prescindere dal risultato della gara.

Dal momento che quasi tutti i manga di Mitsuru Adachi hanno come protagonisti ragazzi intorno ai sedici-diciassette anni, la scuola assume un ruolo decisamente importante, in quanto è il luogo dove, a quell'età, si passa la maggior parte della giornata. E' quindi logico che le vicende narrate ruotino attorno a questi imponenti edifici, che ben poco hanno a che spartire con i nostri, sia per l'aspetto esteriore che per i servizi che offrono. L'importanza della scuola nella società giapponese è testimoniato dalla frequenza con cui appare in qualsiasi manga o cartone animato: proprio per questa importanza abbiamo ritenuto opportuno fornire questo breve vademecum.

L'anno scolastico in Giappone inizia per tutti ai primi di aprile, con variazioni di pochi giorni a seconda della zona, e ci si iscrive per la prima volta all'età di sei anni. Le scuole elementari durano sei anni, le medie tre, così come le superiori. Terminato il ciclo delle scuole dell'obbligo, si può accedere all'università, che dura almeno quattro anni. Al giorno d'oggi, la maggior parte dei ragazzi prosegue gli studi fino al quarto anno di università, per poi andare a lavorare in qualche ditta. Generalmente, già dopo il terzo anno si cominciano a fare domande di impiego e concorsi pubblici o privati, per essere così sicuri di trovare un buon posto dopo la laurea. L'anno scolastico si conclude dopo dodici mesi, intervallati dalle vacanze estive (20 luglio - 31 agosto), invernali (25 dicembre - 5 gennaio), e primaverili (una settimana circa tra la fine di un anno scolastico e l'inizio dell'anno successivo), che concedono un po' di pausa dopo le fatiche degli esami che arrivano puntualmente ogni trimestre. L'orario delle lezioni varia molto da scuola a scuola, ma generalmente si inizia intorno alle 8:30 con il cosiddetto *homeroom*, ovvero l'incontro che ogni classe ha

Rough © Adachi/Shogakukan

Slow Step © Per gentile concessione di Yamato Srl

con il proprio insegnante responsabile: si fa l'appello, si discutono eventuali problemi, e si fissano appuntamenti particolari, come per esempio le esercitazioni antincendio. Alle nove iniziano le lezioni, che terminano alle dodici: ogni lezione dura cinquanta minuti ed è seguita da dieci minuti di riposo. A mezzogiorno c'è un'ora di pausa per il pranzo, dopo la quale si riprendono le lezioni fino alle quindici. Una volta terminati gli impegni scolastici, si passa alle attività sportive o ricreative dei club: alle otto di sera, quando il povero studente giapponese può finalmente fare ritorno a casa, lo aspetta, prima del meritato riposo, il compito per il giorno dopo. E' doveroso approfondire il discorso sui club, una realtà scolastica assolutamente sconosciuta in Italia, che merita particolare attenzione per la sua importanza nella formazione dei ragazzi: grazie a questi, infatti, gli studenti possono coltivare interessi particolari, traendone stimoli e insegnamenti utili anche per il futuro. L'attività di questi club è resa possibile dalla particolare struttura delle scuole, ognuna delle quali deve essere dotata, per legge, di una serie di strutture di supporto: una piscina di almeno 10x25 metri, una pista di atletica di almeno 200 metri, campi da tennis e da baseball, e una palestra (simile

Slow Step © Per gentile concessione di Yamato Srl

SLOW STEP

Minatsu Nakazato frequenta il primo anno al liceo Asaoka, è piuttosto carina ed è persino molto simpatica: una ragazza così non può che diventare la protagonista di un manga di Mitsuru Adachi! Il plot è da subito intricato, dal momento che Minatsu è corteggiata sia dal professor Yamazakura che dal compagno di classe Shu, e si complica quando un giorno la ragazza assiste all'investimento di un'anziana signora da parte di un gruppo di teppisti: per non correre il rischio di essere riconosciuta decide di travestirsi con una parrucca della madre e un paio di occhiali. Un ragazzo che abita nello stesso palazzo la vede per caso, e ne rimane piacevolmente colpito: si tratta di Naoto Kadomatsu, asso della boxe che frequenta un altro liceo. Anche Shu è iscritto al club di boxe, e il suo immediato futuro lo vedrà combattere proprio con Naoto. L'esito del match è importante per entrambi: se vincerà Shu avrà in cambio un appuntamento da Minatsu, mentre se sarà Naoto ad avere la meglio potrà rivedere la fantomatica Maria (in realtà Minatsu travestita). Le vicende continuano ad intricarsi sempre più per via dei continui travestimenti di Minatsu, finchè la ragazza viene smascherata dalla nipotina del professor Yamazakura. Shu, una volta scostante e menefreghista, mette la testa a posto e si impegna a fondo nel pugilato, Naoto mira a diventare professionista, e anche Yamazakura fa del suo meglio per combattere la cronica mancanza di denaro. Se nel manga il finale è aperto a ogni interpretazione (dopo aver sognato di essersi sposata e di abitare su di un'isola, Minatsu scopre che il professor Yamazakura si è trasferito per motivi di lavoro sull'isola di Mihara), nella serie in OAV appare tutto più chiaro: tra i tre pretendenti la ragazza sceglierà proprio il professore.

Slow Step © Per gentile concessione di Yamato Srl

a un nostro palazzetto dello sport) per praticare basket, ginnastica e pallavolo. L'attività dei club, naturalmente, può anche prescindere dal carattere sportivo: non mancano le aule attrezzate per circoli di cucito, fotografia, teatro, cinema, disegno ecc. Se un gruppo di studenti si ritrova con una passione comune, può addirittura creare dal nulla un club nuovo di zecca, fatto su misura per le loro esigenze.

All'interno dei club sportivi a farla da padrone è il baseball, che per questa ragione appare in dosi massicce nei fumetti di Adachi, intento a fotografare sempre la realtà giovanile giapponese. Le squadre delle varie scuole si sfidano in tornei cittadini, provinciali e nazionali, per cercare di arrivare alla mitica finale di Kohshien, una cittadina vicino a Osaka, sogno di ogni ragazzo che frequenta le superiori. La rilevanza a livello nazionale di questo torneo è tale che tutte le partite, a cominciare dai tornei cittadini, sono trasmesse in diretta dalla televisione. Anche in Giappone esistono le scuole private, soprattutto nelle grandi città, dotate di mezzi maggiori di quelle pubbliche, con insegnanti migliori, ma con rette stratosferiche: si può pagare anche dieci milioni di lire per la sola iscrizione. Per entrare in queste scuole, comunque, non bastano i soldi, ma è necessario sostenere un severissimo esame di ammissione. L'accesso a una scuola prestigiosa porta sempre a un lavoro prestigioso, dal momento che le ditte più importanti scelgono spesso il nuovo personale proprio da queste.

Un ultimo aspetto della vita scolastica giapponese che in Italia è assolutamente sconosciuto è il profondo rispetto per il *senpai*, lo studente di grado superiore, prima tappa per il rispetto che il futuro adulto dovrà avere non solo verso i superiori nel mondo del lavoro, ma anche nei confronti di chiunque incontrerà nel corso della vita.

Miyuki © Adachi/Shogakukan

NIJI IRO TOOGARASHI

Miyuki © Adachi/Shogakukan

Dopo vent'anni di manga scolastici, Mitsuru Adachi cambia genere, aggiungendo un pizzico di follia a una trama abbastanza curiosa. In un lontano futuro, dopo il crollo della società terrestre a causa dell'ipersviluppo tecnologico, due scienziati americani approdano su una terra misteriosa, la cui società è molto simile a quella del Giappone medievale. La natura è ancora rigogliosa, l'aria e l'acqua non sono inquinate, e il signore del castello di Edo, l'ottavo shogun Akimitsu, domina pacificamente sull'intero regno. Molti anni prima, il giovane shogun era solito girovagare in incognito per le sue terre a caccia di belle donne: per questa ragione si ritrova oggi con sette figli avuti da altrettante madri, che crescono sani e forti, ignari del loro illustre cognome. Goma, 22 anni, fa il comico; Asajiro, 20 anni, viaggia e disegna; Keshinobo, 18 anni, è un monaco; Shichimi, 15 anni, fa il pompiere; Natane, 13 anni, è l'unica ragazza del gruppo; Chinpi, 10 anni, inventa in continuazione strane macchine; Sansho, a soli 3 anni, è già un abilissimo ninja. Il grande Shogun Akimitsu vive con un'altra figlia quindicenne, la principessa Koto, avuta probabilmente dalla sua vera moglie. In seguito alla morte delle amanti dello shogun, i sette fratelli si incontrano a Edo e decidono di partire assieme per visitare i cimiteri delle loro madri. Durante il viaggio, però, incontrano pericoli di ogni genere a causa degli scienziati americani, alleati con il fratello minore dello shogun: Kiyomitsu, signore del castello di Nagoyama, sta infatti tramando nell'ombra per conquistare il trono di Edo. Grazie all'aiuto dei due stranieri vengono sviluppate armi sino ad allora sconosciute, che mettono in serio pericolo la vita dello shogun. I colpi di scena non mancano, così come le trovate umoristiche, la love story (Shichimi ama Natane, che risulterà non essere veramente sua sorella), e il classico lieto fine: i due perfidi scienziati si ravvederanno, e i ragazzi scopriranno finalmente la vera identità del loro padre.

★ MONDO STAR COMICS ★

L'estate è la stagione del divertimento, delle vacanze, e ci si riesce finalmente a ritagliare un po' di pazio per se stessi. Agosto in particolare sarà un mese caldissimo anche per il settore giapponese della Star Comics, che si preannuncia carico di importanti appuntamenti (l'ultimo capitolo di **Video Girl Ai**, e versioni a fumetti degli OAV di **Orange Road**...) e di una straordinaria sorpresa per tutti: **Kappa-O**, grande gioco d'azione dell'estate! Avete capito bene, il prossimo mese vi regaleremo un avvincente gioco di società perché vi possiate divertire con tutti i vostri amici al mare, in montagna o... in città! In ognuno dei nostri sette albi dedicati ai manga (**Kappa Magazine**, **Starlight**, **Neverland**, **Action**, **Mitico**, **Techno** e **Young**) troverete una parte del gioco (la plancia, i personaggi, le carte di attacco e di difesa, colpi speciali, le armi...) e le istruzioni per iniziare sfide all'ultimo pugno infuocato! Non occorreranno scomodi lanci di dadi: un'Esaring (ovvero un ring suddiviso in esagoni) vi permetterà di muovere il vostro personaggio nel più spietato (ma divertente) incontro lotta intergalattica che potrete combattere contro un altro giocatore in quello che è un mix fra un videogioco alla *Street Fighter*, una partita a scacchi e... a morra cinese!

Siete già ansiosi di rompere il muso al vostro avversario? E cosa farete quando l'impazienza che vi creeremo con la prossima anteprima vi farà rischiare l'infarto? Stiamo infatti per annunciarvi la serie che prenderà il posto di **Orange Road** sulle pagine di **Starlight**! Prendete un autore bravo e popolare come Izumi Matsumoto, unite gli elementi tipici della commedia sentimentale (questa volta i triangoli amorosi sono addirittua... due!), aggiungete una buffa nonna rompiscatole, una bellissima ragazza di estrazione medio-borghese, una giovane vedova che non crede nella morte del marito e due studenti che per vivere lavorano in un negozio di frutta e verdura. Condite il tutto con una dose massiccia di colpi di scena e tanto divertimento: solo così avrete una serie di successo come **Sesame Street**! Ebbene sì, siamo riusciti ad avere i diritti della più recente fatica di Matsumoto, che potrete leggere per intero in soli cinque numeri di **Starlight** (dal 26 al 30) a partire dal prossimo novembre! Come? Cosa arriverà dopo **Sesame Street**? Ma siete davvero incontentabili! Per saperlo dovrete aspettare ancora un po'!

Kappa boys

COSA BOLLE IN PENTOLA?

Lo scorso mese vi abbiamo annunciato il passaggio alla Star Comics di Luca Enoch e della sua ***Sprayliz***, *scatenata graffitara che moltissimi di voi avranno iniziato a conoscere sulle pagine de "L'Intrepido", e ora ci troviamo già a parlare di altre due italianissime serie che la nostra casa editrice ha da poco messo in cantiere. Grande attesa per* ***Ossian***, *la più misteriosa delle nostre novità, che spazia tra l'horror, il magico e il fantastico, pescando a piene mani nella mitologia celtica. Ultimo discendente di una famiglia di stregoni druidi, custode terrestre del varco che collega fra loro le dimensioni della realtà, Ossian si muoverà tra creature soprannaturali e scenari fantasy. L'autore è Martino Barbieri, collaboratore della casa editrice Universo. A Marcello Toninelli (già sceneggiatore di* Zagor *e* Topolino*) spetterà invece il piacere di strapparvi qualche risata con* ***Shanna Shokk***, *intrepida agente dall'agenzia spaziale Caino. Assieme a lei troverete Gollo, robusto extraterrestre proveniente dal pianeta Greban, e Hardy, robottone costruito dagli scienziati Ain e Stain, sempre accompagnato dalla sua unità periferica Datapal. Le tre serie in questione approderanno in edicola a partire dai primi mesi del 1995, nel classico ed economico formato tascabile (13x18,5 cm).*

Per tutti gli appassionati di fumetto popolare italiano in stile ***Lazarus Ledd***, *invece, ricordiamo che l'appuntamento è confermato per la prossima primavera con* ***Hammer*** *(di cui potrete avere un assaggio in occasione del prossimo Salone di Lucca). Il serial, creato dal gruppo di autori bresciani che realizzò anche* Full Moon Project, *appassionerà tutti i lettori di fantascienza classica e i molti telespettatori che hanno amato alla follia la saga di* Star Trek.

Á • AGOSTO • NOVITÁ • AGOSTO • NOVITÁ • AGOSTO • NOVITÁ • A... VITÁ

KAPPA MAGAZINE 26

Il gioco d'azzardo entra nel mondo di **Compiler**: la bella aliena salverà Nachi da una difficile gara di mah-jong. Si gioca anche in **Oh mia Dea!** tra battaglie navali e corse spericolate. Giochi pirotecnici tra le pagine di **Gun Smith Cats**, dove Minnie May riabbraccia finalmente l'amato Ken. In un numero all'insegna del divertimento, un regalo per tutti: le carte dei personaggi e dei colpi speciali di **Kappa-O**, il grande gioco d'azione dell'estate!

STARLIGHT 23

Si conclude la lunghissima avventura di **Orange Road** che ha proiettato Madoka nel firmamento della musica leggera! E inoltre, inizia **Ikagenal Situation**, l'OAV dedicato all'amore tra Akane e... Kyosuke! In regalo per tutti le carte per sfidare i vostri amici a **Kappa-O**, il grande gioco d'azione dell'estate!

NEVERLAND 17

Attenzione: questo è l'ultimo numero di **Video Girl Ai**! Ma forse non è ancora tutto finito, perché il prossimo mese sarà con noi la dolcissima **Video Girl Len**! Su questo numero in omaggio le carte di **Kappa-O**, il grande gioco d'azione dell'estate!

In anteprima la dolcissima **Video Girl Len** © Katsura/Shueisha

ACTION 10

JoJo raggiunge finalmente l'Italia! Chi è quel ragazzo che assomiglia tanto al defunto Zeppelin? E le truppe naziste, fino a quando semineranno il panico tra i popoli? Non perdetevi le carte di **Kappa-O**, il grande gioco d'azione dell'estate!

MITICO 3

Botole nascoste, aculei taglienti e macigni in caduta libera: questo mese **Lupin III** dovrà superare davvero molte prove! In regalo le carte di **Kappa-O**, il grande gioco d'azione dell'estate!

TECHNO 4

Anche Mizuki è a conoscenza delle armature G! Guyot è pronto a sferrare nuovi colpi, ma **Guyver** non teme gli zoanoidi. In regalo le carte di **Kappa-O**, il grande gioco d'azione dell'estate!

YOUNG 3

Pai perde l'amuleto e il terzo occhio prende possesso del suo corpo. Entra in scena anche Benares, evocato da Pai e Yakumo. In regalo l'Esaring, ovvero la plancia di **Kappa-O**, il grande gioco d'azione dell'estate!

STARMAGAZINE 47

Tenetevi stretti, perché questo mese è in arrivo **Break-Thru**: il mega cross-over Ultraverse, disegnato da George Perez!!

IMAGE 10

Dopo un falso allarme arriva lo **Stormwatch** di Jim Lee & Scott Clark, mentre continuano le avventure di **Brigade**!

SPAWN & SAVAGE DRAGON 5

Frank Miller & Todd McFarlane assieme per una storia di **Spawn** tenebrosa e frizzante. Inoltre, al via il serial regolare del **Savage Dragon** di Larsen, con nuovi e incredibili personaggi.

ULTRAVERSE 5

Un nuovo costume per l'ultra-eroe **Prime**, il cartone animato di **Mantra** e, per i fan di **Solution**, lo strepitoso numero zero!

STARMAGAZINE ORO 8

Il nostro balenottero cambia volto, per un numero all'insegna della Image con le avventure di **Supreme**, **Vanguard** e **Star**!

X 1

Scritto da Jerry "Aliens" Prosser e disegnata da Chris "Terminator" Warner inizia la saga di **X**! In appendice **Vortex** e **Catalyst**!

Un superzero tutto da scoprire: **X** © Dark Horse

LAZARUS LEDD 14

Una rock star evoca un antico demone medievale e Larry troverà aiuto in un misterioso mago bianco: tutto questo in **Metallika**!

PICCOLO

di **Massimiliano De Giovanni**

In Italia, il cinema d'animazione è sempre stato dominato dai classici di Walt Disney e non è sempre facile trovare un distributore pronto a rischiare con produzioni di altra natura. Sebbene alcuni registi come Don Bluth siano riusciti a imporre la propria presenza sul mercato, ritagliandosi una piccola ma importante nicchia di appassionati, la maggior parte delle produzioni animate straniere non vengono distribuite nel nostro paese. Tra queste, gli *anime* fanno la parte del leone. Quando un lungometraggio giapponese è destinato a invadere il grande schermo in Italia, la notizia non può che incuriosire o far discutere. Se con *Akira* si gridò allo scandalo solo perché non seguiva gli stereotipi della favola, proponendosi come un vero e proprio film, ora si guarda con grande curiosità **Piccolo Nemo**. Il film, prodotto dalla TMS nel 1989, ha ben poco in comune con la tradizione animata del Sol Levante e nei credits figurano, non a caso, nomi illustri come quello di Mœbius.

Realizzare un cartoon prendendo come soggetto un personaggio dalla fama di Nemo è sicuramente un'impresa audace e pericolosa. Chi si considera un appassionato di fumetto non può certo ignorare le meravigliose tavole di inizio secolo di **Little Nemo**. Le avventure oniriche del piccolo newyorkese, nato dall'inconfondibile pennello di Winsor McCay, sono autentici capolavori di arte e stile, per quanto concerne l'innovativa struttura della pagina e per le indimenticabili storie che lo vedono protagonista. Nonostante le limitate possibilità tecniche delle macchine che stampavano i supplementi domenicali i primi del secolo, quelle di Nemo risultano tra le migliori tavole a fumetti mai realizzate, grazie al loro elegante stile liberty, agli elementi decorativi e all'accurata scelta cromatica di McCay.

Nato a Spring Lake, nel Michigan, il 26 settembre 1871, l'illustratore venne alla ribalta il 15 ottobre del 1905 proprio con **Little Nemo**, pubblicato sul supplemento domenicale del "New York Herald". Nemo è un bambino di cinque anni che vive con la sua numerosa famiglia di estrazione borghese, e che di notte, quando il sonno prende il sopravvento sulla veglia, diviene il protagonista di un unico grande sogno in più puntate nel paese di Slumberland. La principessina, figlia del re Morpheus, è infatti innamorata del bambino e piange e si dispera per averlo vicino. Il re invia così un messaggero sulla Terra, che offre a Nemo un pony di nome Somnus per fargli raggiungere in breve tempo Slumberland. Ma anche così, il viaggio verso il paese fantastico non è affatto facile e gli ostacoli da superare appaiono spesso insormontabili. Le settimane si susseguono e i tenta-

NEMO

tivi di Nemo si risolvono sempre in un brusco risveglio, ma il 25 febbraio 1906, il paggio di zucchero Candy riesce finalmente a portare a destinazione il piccolo sognatore. Nel paese del sonno leggero Nemo incontra il pagliaccio Flip, membro della famiglia dell'Aurora, capace di trasformare la notte in giorno. La sua faccia impertinente, il lungo sigaro e il cappello a cilindro su cui troneggia la scritta *wake up* (svegliati) sono uno spettacolo tremendo per Nemo che immancabilmente si sveglia in preda al panico. Flip sarà per lui un difficile avversario fino al luglio dello stesso anno, quando il bimbo incontrerà finalmente la principessa. Per l'immancabile bacio, però, è ancora presto: bisogna attendere infatti un'altra settimana.

I sogni di Nemo appassionarono grandi e bambini fino al 1911, mentre l'asso successivo McCay tentò la carta del sequel con **Little Nemo in the land of wonderful dreams**. Le nuove avventure furono però pubblicate solo per qualche mese, per riprendere infine dal 1924 al 1927. In Italia, la prima apparizione di Nemo avvenne sulle pagine de "Il Corriere dei Piccoli" (1912 - 1914), ma nel 1935 la serie approdò persino su "Topolino", anche se con il titolo **Bubi**.

Alle soglie del Duemila si torna a parlare del piccolo sognatore, ma il lungometraggio in questione non è proprio in sintonia con il fumetto di Winsor McCay e i personaggi sono in parte snaturati. Il nuovo Nemo dimostra più anni del normale e ha al suo fianco lo scoiattolo Icarus che dorme con lui e lo segue in ogni avventura. Il suo scopo nel regno dei 'Sogni d'Oro', che qui appare più somigliante al *Paese delle Meraviglie* descritto da Lewis Carrol, è di salvare il re e la principessa dalle grinfie del malefico Re degli Incubi. Il personaggio che più risente del nuovo character design è proprio quello della principessa, che perde ogni parvenza di regalità per ridursi a una scialba ragazzina dai capelli rossi.

Nella speranza di poter vedere un giorno anche i film d'animazione del grande Miyazaki (*Totoro, Porco Rosso*...) godiamoci questo **Piccolo Nemo**, e rendiamo il nostro omaggio al produttore Yutaka Fujioka e al regista Masami Hata, i cui nomi vengono troppo spesso dimenticati. E ora fate silenzio, le luci si spengono e inizia il film. Buona visione.

La Rubrika del KAPPA

E mentre io me ne sto qui a sudare sette gusci in una fornace che i quattro Kappagaùrri continuano inspiegabilmente a chiamare 'redazione bolognese della Star Comics', voi vi trovate sicuramente con i piedi a mollo in un qualche mare locale o estero (estero? Dove cavolo avete comprato questa copia di Kappa, allora?), e vi state rilassando e divertendo... Quasi quasi me ne torno nelle segrete della Star Comics, almeno là fa fresco. Anzi, più che fresco è proprio freddo-umido: sul pavimento, invece dei topi, ci scorrazzano le anguille. Alé, petizione anche per la deanguillizzazione dei sotterranei della redazione... No, forse è meglio evitare. Non vorrei che qualche raffreddato cronico ci si soffiasse il naso, con i moduli: vi immaginate le vostre novemila firme della **Kappa Petizione** imbrattate dell'orrido muco nasale di chissà chi, mollemente accatastate e gocciolanti sul tavolo vicino a quello su cui scrivo io? E poi, voglio dire, qui il fornitore ufficiale di muco sono io, no?

Molto bene, passiamo a cose meno serie. In Giappone è scoppiato il fenomeno dei marvelliani **X-Men**, grazie al cartone animato che dovrebbe approdare entro breve anche qui da noi, nell'italica peninsula; è ovvio quindi che il popolo fumettofilo del Sol Levante abbia fatto richiesta di leggerne anche il fumetto. Nell'attesa che la Shogakukan inizi a pubblicare i comics americani tradotti in ideogrammi, mamma Kodansha, con la prontezza di spirito che la caratterizza da un mezzo annetto a questa parte, ha chiesto i diritti per la realizzazione ex-novo del manga avente come protagonisti gli eroi mutanti. Appariranno quindi su "Comic Bon Bon De Luxe", a fianco della versione a fumetti di **Samurai Showdown**, del nuovissimo **Montana Jones** (la coproduzione italo-nipponica avente come protagonista un harrisonfordiano puma, e che come per il canino **Sherlock Holmes** vanta la partecipazione del nostrano Pagot), della giappo-versione delle **Teenage Mutant Ninja Turtles** (che in giappone hanno chiamato solo **Mutant Turtles**, della serie: dove sarebbe, il ninja?), e delle varie trasposizioni a fumetti di videogiochi come **Fatal Fury**, **Rocketman**, **Rocketman X**, **Final Fantasy IV**, **Super Mario Land 3** e le strisce umoristiche di **Super Street Fighter** e **Garoo Densetsu**. Ahhh-uff... Pant pant, che tirata! Novità fumettistiche esaurite, via con gli anime!

Visto che dai videogiochi è stato tratto tutto il traibile (traibile? Si dice così? Boh!), tornano alla ribalta i fumetti, che hanno ripreso a ispirare i produttori di animazione, ultimamente a secco di idee. E così un certo Joji Manabe - che qualcuno di voi dovrebbe conoscere come l'autore di *Outlanders* - quando ha ricevuto la proposta accompagnata da un bel mazzetto di bigliettoni decorati a ¥, ha detto «Sissì!», e la serie TV del suo medieval-fantascientifico **Rai** ha preso il via. Benebravobis. Quasi omonimo, ma di genere completamente diverso è l'OAV di **Reirei**, il cui manga originale è stato creato da quel defaiato di

Rai © Manabe/Mediascode/TV Tokyo/Sofix/Enoki Film

Toshimitsu Shimizu, in cui una provocante donzella ha l'hobby di fare la vedova nera, nel senso che prima se li fa, e poi se li ammazza... Ehm... Chi non farà mai queste brutte cosacce sozze è la protagonista di **Shiroyuki Hime no Densetsu**, ovvero una signorina nota in Italia con il nome di Biancaneve, che sicuramente i distributori nostrani avranno il gusto (sadico) di farci vedere anche in Italia, ora che zio Disney, o meglio la ditta omonima, si è finalmente decisa a mettere in commercio il classico originale. Vabbé, che ci volete fare? La legge di mercato diventa spesso peggio della legge della giungla. E la legge di mercato ha sempre imperato anche in Giappone, e dato che adesso va di moda

Shiroyuki Hime no Densetsu © Tatsunoko

il calcio (ha soppiantato addirittura il baseball, riconosciuto come lo sport nazionale! Roba da matti!), serie animate televisive e i fumetti sono tutte proiettate in quella direzione: cartoni come **Goal Field Hunter** e **Soccer Fever** (che abbiamo visto da poco anche in Italia con il titolo *I ragazzi del Mundial* e coprodotta con il solito nostrano Marco Pagot) la fanno da padrone sui nippoteleschermi, ultimamente. Addirittura gli **Smap** (quel gruppetto pseudo-pop-rock che ha interpretato il musical teatrale di *Saint Seiya*) hanno recitato (ah, sì?) nella versione cinematografica di **Shoot!**, il manga di Tsukasa Ooshima! Ma se le nuove mode sono passeggere, si sa che invece i miti restano, e quel monello cinquantasettenne di Monkey Punch si è rimesso al lavoro per la caratterizzazione grafica dei personaggi di **Omakase Scrappers**, una serie che mi riporta alla mente gli urfidi ma divertenti *Dotakon* e *Robottino*, dato che la serie si avvale della partecipazione di alcuni di buffi robottini polimorfi casalinghi e non. Auguri vivissimi per un nuovo successo, e passiamo a un altro mito che presto sparirà dalle edicole italiane: sto parlando ancora una volta di quel pennellone di Masakazu "Video Girl Ai" Katsura, che oltre agli impegni editoriali ha lavorato alla caratterizzazione dei personaggi di **Zeiram**, versione animata dell'omonimo horror a cui aveva lavorato quel pazzo furioso di Keita Amemiya. Il risultato è ovviamente spettacolare. Chi invece

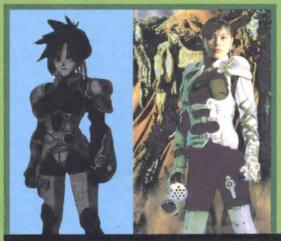
Omakase Scrappers © NHK/NEP/NSW NHK/ACC/MICO/CPS

Garoo Densetsu / Fatal Fury © SNK/Ken Ishikawa & Dynamic Pro/Kodansha

Montana Jones © NHK Software/Rever

Konvention! A.V.M. contro Kappaman Illustrazione di M. Daviddi

è rimasto intrappolato nel mondo del fumetto è Tetsuo "Ken il guerriero" Hara, che ha evidentemente imbroccato il filone nippo-medieval-muscolitico: dopo *Hana no Keiji*, infatti, toccherà a **Kagemusha Tokugawa Ieiasu**, tratto dall'opera originale di Ichiro Ryukei e sceneggiato da Sho Aikawa... Be', buona fortuna, se non altro per il coraggio, anche perché sembra che il floreale samurai non sia stato in grado di emulare la popolarità del vecchio Settestelle... Cosa mi resta da dire? Oh, sì: il **Buon Kompleanno**! Questo mese festeggiamo l'invecchiamento precoce di Kosuke "Oh mia Dea" Fujishima, che il 7 luglio ha compiuto 29 anni! Occhio, Kosuke, che l'anno prossimo passi dagli *enti* agli *enta*! E ora, siore e siori, resoconto della 2^ Convention Italiana di cinema, fumetto e animazione giapponese, ovvero la fantasmagorica **Kappa - Kaiju, Apoteosi & Paranoie!** Se c'eravate, sapete benissimo quel che è accaduto, altrimenti... ah, cosa vi siete persi! Mimetizzato tra le settecento persone circa che alle 9:30 del mattino affollavano il parcheggio e l'androne del cinema-teatro Tivoli, vi ho sentito bisbigliare oscenità del tipo «Non ci staremo mai tutti quanti, là dentro» o «E se non ci facessero entrare, come è successo a Lucca?»... Ma guarda un po' che razza di infidi gaùrri che mi sono coltivato! Ci sono voluti quasi tre quarti d'ora per farvi entrare tutti (con conseguente e inevitabile ritardo sulla programmazione della giornata e Kappa boys tachicardici), ma alla fine vi ho sentito benissimo dire che ne era valsa la pena. Qualcuno non ha trovato posto a sedere, ma che volete farci? Una còfana di cartoni animati così, lunga tutta una giornata, per avere l'ingresso gratuito (non dimenticatevi questo, defaiati!) non può costare miliardi a chi la organizza, perciò: o cinema piccolo con entrata libera, o cinema gigante con biglietto a pagamento. Fate sapere entro il prossimo aprile ai tre Kappagaùrri quali sono le vostre preferenze, altrimenti... Tivoli anche l'anno prossimo, tanto siamo tutti amici, no? E' bello stare tutti stretti uniti insieme, una volta all'anno, in fondo! L'importante è che qualche grufolante vizioso non faccia la mano morta alla spettatrice che gli siede a fianco... Se poi lei ci sta, bé, allora non lamentatevi più del fatto che nel cinema ci sono solo 600 posti a sedere, mentre voi, in tutto l'arco della giornata, siete stati oltre duemilacinquecento! Ebbene, strettezza a parte, i protagonisti della giornata sono stati veramente un gran viaggione: **JoJo**, **Guyver**, l'episodio pilota di **Lupin III** nonché la superfantamega anteprima mondiale di **Lupin VIII**, **Oh mia Dea**, e quegli sbulinati delle macchine del tempo, che assieme ai **Gatchaman**, **Tekkaman**, **Polimar** e **Kyashan** (e con una marea di citazioni) vi hanno fatto scaravoltare a terra dalle risate. Ma la **Kappa Konvention** non è fatta solo di animazione, e questo lo sapete bene: che gusto ci sarebbe a vedere una sequela di cartoni animati e basta? Che pollo arrosto sarebbe, se non ci fosse un bel contorno di patatine fritte? E le patatine fritte, questa volta, erano veramente ben cotte, quasi bruciate, se mi è concesso... Ah ah! Alé, schivato! I quattro Kappasconvolti mi hanno tirato una pesantissima riproduzione di Gon in piombo ghisato, ma con i miei riflessi non si scherza! La sigla di quest'anno era imperniata sulle rivoltanti vicende di **Kappaman contro A.V.M.**, che in una sarabanda di effetti speciali (ma dove?) si sono scontrati rispettivamente per la salvezza dei cartoni animati (Grande Colpo del Kappa!) e per il dilagare della censura (Sacro Colpo della Forbice di Fuoco!). Vabbé, và! Calo un velo pietoso per risollevarlo subito e narrarvi del fiorellistico **Kappaoke**, a cui alcune creature canterine del pubblico hanno partecipato con inquietante entusiasmo. Be', devo dire che come esseri umani, i vostri ululati non hanno nulla da invidiare a quelli dei coyote; complimenti anche per il coraggio dimostrato da uno spavaldo danzerino che ha interpretato coreograficamente *Ammazzacristina*, deliziosa canzoncina scritta, cantata e suonata dai Jam Boy sulle note de *L'incantevole Creamy* e *Judo Boy*: è stato commovente, grazie. Dopo esser stati allietati dalla presenza di una Video Girl Ai in carne e ossa, seguita a ruota dal suo Yota in uniforme scolastica (a proposito, mandatemi le foto, gaùrroni, così le faccio pubblicare!), non era ancora finita: poco prima del film dal vivo di **Guyver**, due loschi figuri sono apparsi sullo schermo a presentare un documentario su **I gamerodonti**, prendendo in esame tutte le assurdità della mia lontana parente (Gamera, appunto) ed entrandogli nientemeno che nello stomaco con un sottomarino color giallo Beatles per salvarla da una larva aliena... Bleach! Insomma, anche stavolta, fra un caos e l'altro, ci siamo divertiti. Ringraziamenti a profusione a Padre Luigi Panaioli (Mr. Tivoli), a Video Re, agli amicosi giornalisti che hanno parlato della storiazza pesa, nonché ai collaboratori della Star Comics e a tutti coloro che hanno messo a disposizione le loro ghiandole sudorifere perché la Konvention potesse riuscire al meglio. Arriscriverci al prossimo mese con me, e al prossimo anno con **Kaiju, Apoteosi e Paranoie - Anno Terzo**. Sipario. Daje, Bracardi. **Il Kappa**

Zeiram: Ilya vista da Katsura e nel film originale © Gaga Crowd Inc/Moviec

GAME OVER

Con sommo gaudio e gioia, beccatevi la copertina del libretto delle istruzioni; imparate con cura i colpi speciali, altrimenti verrete pestati selvaggiamente.
© Takahashi/Shogakukan/Kitti/Fuji TV

Quando un gioco ha successo, la casa di produzione ne mette subito in cantiere un altro, sperando che superi la fama del precedente. Questa è più o meno la prassi di ogni *software house*; se poi il protagonista del gioco è uno dei più famosi personaggi dei fumetti e dell'animazione giapponese, il successo (almeno sulla carta) è pressoché assicurato. E questo è anche il caso del quarto gioco ispirato al famoso **Ranma 1/2**.

RANMA 1/2 - Choogi Ranbuen

Del secondo gioco di questa serie ve ne ho parlato in **Kappa** nr. 14, il terzo capitolo invece ho preferito non presentarvelo, visto che era un RPG (gioco di ruolo) ed essendo in giapponese era praticamente ingiocabile per chi non conosce la lingua. Con questo quarto capitolo siamo tornati al classico e sfruttatissimo *beat'em-up*, uno contro l'altro. Per i vari incontri avete a disposizione ben dodici personaggi più uno (di cui parlerò più avanti), noti e meno noti, pronti a menarsi con le tecniche più avanzate di combattimento. I comandi sono ben disposti e rispondono perfettamente: la croce direzionale per andare a destra, a sinistra, per accovacciarsi, per saltare e per difendersi; i pulsanti Y e X rispettivamente per i pugni medi e forti, B per i calci medi e A per quelli potenti, il pulsante L per la provocazione. Quest'ultima possibilità, è sicuramente la più divertente, dato che ogni personaggio ha il suo modo particolare di sbeffeggiare l'avversario, e poi quando si attua questa tattica la barra dell'energia prende a lampeggiare (attenti però a non farvi colpire, altrimenti l'effetto si interrompe!) e avete la possibilità di scagliare contro il nemico un colpo speciale di potenza devastante. L'unica pecca è che nel libretto delle istruzioni non c'è alcuna indicazione per effettuarlo e quindi bisogna andare per tentativi. Naturalmente ogni personaggio ha a disposizione diversi colpi speciali, attivabili con la croce direzionale associata ai pulsanti. Il personaggio più simpatico da giocare è sicuramente la piccola Minako, che nasconde un segreto: se premete il tasto L, infatti la vedrete trasformarsi in adulta e aumentare così la sua potenza. Le opzioni di gioco sono tre: la prima è lo *story mode*, che vi permette di combattere contro il computer (ogni incontro è intervallato da alcune schermate con i dialoghi fra i personaggi); la seconda è il *V. S. battle mode*, in cui potete sfidare un amico; la terza è il *Tag match*, dove potete selezionare due personaggi e alternarli nel combattimento (posizionandovi nel lato estremo del vostro lato del ring e premendo contemporaneamente la croce direzionale in basso e il pulsante select). In questa sezione di gioco è possibile scegliere un tredicesimo guerriero, il potentissimo Harv, che è il vostro ultimo avversario nello *story mode*. Il gioco è anche arricchito da alcune opzioni, come la possibilità di cambiare i colori dei personaggi o fare giocare il computer contro se stesso per studiare le tattiche di gioco. In complesso il mio giudizio è positivo: la grafica e le animazioni sono ben realizzate; anche se i personaggi purtroppo si muovono un po' lentamente, ma rispondono bene ai comandi. La cosa a suo sfavore è che si tratta sempre del solito *beat'em-up*, e di questi tempi ne sono stati realizzati talmente tanti che, tranne per i personaggi diversi, risultano essere tutti uguali. A questo punto mi viene da pensare che la scarsità di idee abbia colpito anche i programmatori di videogiochi e non solo le case di produzione di cartoni animati!

Andrea Pietroni

In alto, tutti i personaggi schierati pronti per essere scelti, a fianco Hinako vs. Kodachi, in basso, Ranma vs. Shan-Poo e al loro fianco Ranma vs. Ryoga. © Takahashi/Shogakukan/Kitti/Fuji TV